MARSCH-BEFEHLE

SUDDEN STRIKE

MITMACHEN LOHNT SICH!

SUDDEN STRIKE MEISTERSCHAFT

Infos gibt's hier:
www.suddenstriker.de

Hast Du Lust Deinen besten Freunden mal von Angesicht zu Angesicht zu zeigen, wer der beste Sudden Striker im Lande ist?

Sie werden vor Dir niederfallen und um Gnade winseln...
... und Du wirst ihnen eine Revanche anbieten.

NETZSTATT Berlin
Veitstr. 40
13507 Berlin - Reinickendorf

NETZSTATT Düsseldorf
Brunnenstr. 32
40223 Düsseldorf

NETZSTATT Halle
Mansfelder Str. 3
06108 Halle

NETZSTATT Mannheim
Floßwörphstr. 59
68199 Mannheim

Weitere Infos unter www.netzstatt.de

INHALTSVERZEICHNIS

I. VOR DEM SPIELBEGINN 5
II. KURZEINFÜHRUNG 5
III. DAS SPIEL
A. Hauptmenü 8
B. Bedienung 11
Tastaturbelegung 22
IV. DER MEHRSPIELERMODUS
A. Auswahl der Verbindungsart 23
B. Beginn eines Spiels im Mehrspielermodus 23
C. Die Seite „Spieler" 24
D. Das Spiel im Mehrspielermodus 25
E. Ende eines Spiels im Mehrspielermodus 27
V. BESCHREIBUNG DER VERSCHIEDENEN EINHEITEN-TYPEN
A. Artillerie 28
B. LKW 29
C. Versorgungs-LKW 30
D. Infanterie 31
E. Jeep 32
F. Panzer 33
G. Panzerwagen 34
H. Mobiler Raketenwerfer 34
I. Stationäre Flugabwehrkanone (FLAK) 35
J. Mobile Flugabwehrkanonen (FLAK) 35
K. Sturmgeschütze und Jagdpanzer 36
VI. BESCHREIBUNG WEITERER OBJEKTE
A. Munitions- und Bauteilkisten 36
B. Wachtürme 36
C. Gebäude 36
D. Bunker 36
E. Brücken 37
F. Öltanks 37
VII. TIPPS & TRICKS
A. Aufklären, aufklären und nochmals aufklären! 37
B. Warum machen meine Einheiten nicht das, was ich ihnen sage? 38
C. Für Fortgeschrittene 39
LIZENZVERTRAG 42
CREDITS 43

I. VOR DEM SPIELBEGINN

Legen Sie die Sudden Strike-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Das Installationsprogramm sollte jetzt automatisch starten.

Wenn nicht, ist vermutlich die AutoPlay-Funktion Ihres CD-ROM-Laufwerks deaktiviert. Sie können in diesem Falle das Installationsprogramm von Hand starten, indem Sie das Programm Setup.exe auf der Sudden Strike-CD per Doppelklick starten.

Folgen Sie nun den Anweisungen des Installationsprogramms. Ist dieses beendet, können Sie Sudden Strike entweder über die Verknüpfung auf dem Desktop oder aus dem Startmenü heraus aufrufen.

Sollten Sie das Installationsprogramm aus irgendeinem Grund abbrechen, so können Sie alle bisher kopierten Dateien mit der Verknüpfung „Sudden Strike deinstallieren" im Sudden Strike-Gruppenordner im Startmenü wieder entfernen.

II. KURZEINFÜHRUNG

Befolgen Sie die Anweisungen in diesem Kapitel, um sich schnell und einfach mit den grundlegenden Funktionen von Sudden Strike vertraut zu machen.

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Schaltfläche EINZELSPIELER.

Wählen Sie auf der nächsten Seite die Schaltfläche NEUE KAMPAGNE. Damit starten Sie eine Kampagne, also mehrere miteinander verbundene Missionen.

Klicken Sie auf ALLIIERTE, um die Kampagne auf der Seite dieser Kriegspartei zu bestreiten.

Daraufhin findet eine Einsatzbesprechung statt. Hören Sie genau zu bzw. lesen Sie den gleichzeitig angezeigten Text aufmerksam durch. Sobald Ihnen die Ziele der Mission klar sind, betätigen Sie die Startfläche OK.

Drücken Sie unmittelbar nach dem Beginn der Mission die Taste PAUSE. Das Spiel ist jetzt angehalten, dies wird durch das Wort „PAUSE" in der linken unteren Ecke des Bildschirms angezeigt. Sie können sich nun in Ruhe umsehen und die Situation beurteilen.

In der Ecke links unten sehen Sie ein rautenförmiges Feld, die ÜBERSICHTSKARTE. Klicken Sie in das weiße Rechteck und halten Sie die Maustaste gedrückt. Durch Bewegen der Maus verändern Sie den Ausschnitt des Gesamtspielfeldes, der vergrößert auf dem Hauptbildschirm angezeigt wird.

Eine weitere Möglichkeit, den dargestellten Ausschnitt zu verschieben, besteht darin, die Maus an die Ränder des Hauptbildschirms zu bewegen.

In der rechten Ecke der ÜBERSICHTSKARTE wird ein Teilbereich heller als der Rest dargestellt. Dort befinden sich Ihre Einheiten. Der aufgehellte Fleck zeigt an, welchen Bereich diese überblicken können. Klicken Sie mit der linken Maustaste in den helleren Bereich. Das weiße Rechteck befindet sich nun an der Stelle, an die Sie geklickt haben, und Sie sehen diesen Bereich vergrößert auf dem Hauptbildschirm. Verschieben Sie den Bildausschnitt solange, bis Sie auf dem Hauptbildschirm eine Gruppe von Soldaten, einen LKW und mehrere Sanitätswagen sehen.

Wählen Sie nun einen Soldaten aus, indem Sie den Mauszeiger über ihm positionieren und die linke Maustaste betätigen. Dass der Soldat markiert ist, wird durch farbige Balken an seiner Unterseite angezeigt. Löschen Sie die Markierung wieder, indem Sie mit der linken Maustaste auf eine freie Stelle der Karte klicken.

Wählen Sie nun erneut einen Soldaten aus, diesmal jedoch per Doppelklick. Dadurch wählen Sie alle Soldaten dieses Typs aus, die auf dem Hauptbildschirm zu sehen sind.

Wollen Sie alle Einheiten eines Typs auf der ganzen Karte markieren, so doppelklicken Sie auf eine dieser Einheiten, während Sie gleichzeitig die STRG-Taste gedrückt halten.

Mit einer markierten Einheit können Aktionen ausgeführt werden. Bewegen Sie den Mauszeiger ein wenig über gewöhnliches Gelände, über ein Haus und über einen Sanitätswagen. Sie können erkennen, wie der Mauszeiger seine Form verändert. Dadurch wird angezeigt, welche Aktion der Soldat ausführen wird, wenn Sie jetzt mit der rechten Maustaste klicken.

Auf gewöhnlichem Gelände würden die angewählten Einheiten den BEWEGEN-Befehl ausführen und sich zu dem Punkt begeben, auf den Sie mit der rechten Maustaste klicken. Bei einem Haus, einem Sanitätswagen oder einem LKW würde er sich in diese hinein begeben.

Versuchen Sie nun, möglichst vielen Soldaten den Befehl zu geben, in einen Sanitätswagen einzusteigen. Denken Sie daran: Einheiten mit der linken Maustaste markieren, Befehle mit der rechten Maustaste erteilen.

Drücken Sie jetzt erneut die PAUSE-Taste, um weiterzuspielen. Die Soldaten sollten nun loslaufen und nach und nach in den Sanitätswagen einsteigen. Ist dieser voll, bleiben die Restlichen davor stehen. Versuchen Sie, alle Soldaten auf die Wagen zu verteilen. Denken Sie daran, dass Sie mit der PAUSE-Taste das Spiel anhalten und Befehle geben können, ohne wertvolle Spielzeit zu verlieren!

TIPP: Teilen Sie ihre Männer in Gruppen ein und schicken Sie diese jeweils zu verschiedenen Sanitätswagen um das Einladen zu beschleunigen.

Sie sollten sich auch um die beschädigten Greyhounds links der Sanitätswagen kümmern. Dazu müssen Sie den Versorgungs-LKW unterhalb der Sanitätswagen befehlen, diese zu reparieren.

Markieren Sie einen oder mehrere der Versorgungs-LKW. Bewegen Sie nun den Mauszeiger über einen der Greyhounds. Sie können sehen, wie sich der Mauszeiger verändert und zu dem REPARIEREN/NACHLADEN-Symbol wird. Sie könnten jetzt durch Klick mit der rechten Maustaste dem oder den Versorgungs-LKW befehlen, die Panzer zu reparieren und nachzuladen.

Falls Sie das Geräusch eines herannahenden Flugzeugs hören, handeln Sie rasch! Sie werden durch Bomber angegriffen. Markieren Sie die Greyhounds und die Versorgungs-LKW und bringen Sie sie in Sicherheit!

Um die Panzer und Versorgungs-LKW schnell zu markieren, können Sie auch einen Auswahlrahmen benutzen. Drücken Sie die linke Maustaste und halten Sie sie gedrückt, während Sie den Mauszeiger über den Bildschirm bewegen. Sie können sehen, wie sie damit ein grünes Rechteck erzeugen. Wenn Sie die Maustaste loslassen, werden alle Einheiten markiert, die sich innerhalb des Auswahlrahmens befinden.

Inzwischen sollten Ihre Fußtruppen in den Sanitätswagen ausreichend behandelt worden sein. Markieren Sie alle Sanitätswagen (am besten durch Doppelklick mit der linken Maustaste auf eines der Fahrzeuge).

Die Soldaten sollen nun die Wagen verlassen. Dies geschieht nicht automatisch durch einen Rechtsklick im Gelände, sondern nur auf Ihren ausdrücklichen Befehl hin.

Hierfür stehen Ihnen rechts neben der ÜBERSICHTSKARTE 3 x 3 Kästchen zur Verfügung, die je nach Einheitentyp mit verschiedenen Befehlen belegt sind.

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Feld in der Mitte (ABLADEN). Daraufhin wird das Feld mit einem gelben Quadrat markiert.

Noch wird dieser Befehl aber nicht ausgeführt; Sie müssen erst angeben, wo die Soldaten aussteigen sollen.

Hierzu klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine beliebige Stelle der Karte. Die Soldaten steigen aus und begeben sich zu dem angegebenen Punkt (ist dieser weit entfernt, so fahren die LKW erst bis in die Nähe dieses Punktes und lassen die Soldaten dann aussteigen).

Nun kennen Sie die grundlegenden Verfahren, um Einheiten auszuwählen und ihnen Befehle zu erteilen. Lesen Sie auf jeden Fall noch den Abschnitt "Tastaturbelegung" im Kapitel "Das Spiel", um weitere Möglichkeiten kennen zu lernen, einzelne Einheiten oder Gruppen zu koordinieren und zu befehligen (besonders wichtig sind dabei auch die "Befehlsketten", siehe Seite 18).

UND NUN WÜNSCHEN WIR IHNEN ERFOLGREICHE SCHLACHTEN UND VIEL SPASS MIT SUDDEN STRIKE!

III. DAS SPIEL

A. HAUPTMENÜ

Im Hauptmenü sind folgende Möglichkeiten verfügbar:

	640x480 800x600 1024x768
EINZELSPIELER	
MEHRSPIELER	
BEWERTUNGEN	
INTRO ANSEHEN	
CREDITS	BEENDEN

Außerdem können Sie mit den Schaltern rechts oben die Bildschirmauflösung des Spiels ändern.

Die Menüpunkte im Einzelnen:

1. EINZELSPIELER

Das Anklicken der Schaltfläche EINZELSPIELER mit der linken Maustaste führt zur Startseite des Einzelspielermodus. Hier können Sie Ihren Spielernamen eingeben und verwalten, Kampagnen und einzelne Missionen beginnen oder ein vorher gespeichertes Spiel laden.

A) NAMEN EINGEBEN

Klicken Sie mit der linken Maustaste in die Textzeile links oben, um einen neuen Namen einzugeben. Bestätigen Sie mit EINGABE oder wählen Sie einen bereits vorhandenen Spieler aus der Liste rechts, indem Sie ihn mit der linken Maustaste anklicken.

B) SPIELER LÖSCHEN

Falls Sie einen Spielernamen nicht mehr benötigen, markieren Sie diesen in der Liste und drücken Sie die Schaltfläche LÖSCHEN. Es folgt eine Sicherheitsabfrage. Wenn Sie diese bestätigen, werden der Spieler und alle abgespeicherten Spielstände dieses Spielers von der Festplatte gelöscht.

C) EINE NEUE KAMPAGNE BEGINNEN

Um eine Kampagne mit dem aktuellen Spieler zu starten, drücken Sie die Schaltfläche NEUE KAMPAGNE. Nun können Sie sich entweder für ALLIIERTE, DEUTSCHLAND oder RUSSLAND entscheiden. Falls sie die Startseite des Kampagne-Spiels wieder verlassen und in das Menü des Einzelspielermodus zurückkehren wollen, ohne eine Kampagne zu starten, drücken Sie ABBRECHEN.

Ein Druck auf die entsprechende Schaltfläche startet die Kampagne und führt in die Einsatzbesprechung der ersten Mission.

In der Einsatzbesprechung werden Ihnen die allgemeinen Umstände sowie die Ziele der Mission dargestellt. Mit der Schaltfläche OK akzeptieren und starten Sie die Mission, mit MENÜ kehren Sie zur Startseite des Kampagne-Spiels zurück.

D) EINE EINZELNE MISSION SPIELEN

Um eine einzelne Mission zu spielen, drücken Sie die Schaltfläche EINZELNE MISSIONEN. Dies bringt Sie zu einer Auswahlseite mit verschiedenen Einzelmissionen. In der Liste auf der linken Seite werden alle verfügbaren Missionen angezeigt. Wird eine durch Mausklick markiert, erscheint auf der rechten Seite eine Beschreibung. Entschließen Sie sich, diese Mission zu spielen, so bestätigen Sie mit der Schaltfläche OK. Andernfalls wählen Sie einen neuen Eintrag aus der Liste oder kehren mit ABBRECHEN zur Startseite des Einzelspielermodus zurück.

E) EINEN SPIELSTAND LADEN

Um ein vorher gespeichertes Spiel zu laden, drücken Sie die Schaltfläche SPIEL LADEN. Dies führt zur Auswahlseite aller vorher gespeicherten Spielstände. Markieren Sie einen Spielstand in der Liste links, indem Sie ihn mit der linken Maustaste anklicken, und laden Sie ihn durch Bestätigung mit der Schaltfläche LADEN. Die Schaltfläche ABBRECHEN führt zurück auf die Startseite für den Einzelspielermodus.

F) EINZELSPIELERMODUS VERLASSEN

Um die Startseite für den Einzelspielermodus zu verlassen, ohne ein Spiel zu beginnen, und zum Hauptmenü zurückzukehren, drücken Sie die Schaltfläche ABBRECHEN.

2. MEHRSPIELER

Das Anklicken der Schaltfläche MEHRSPIELER führt zur Startseite des Mehrspielermodus; siehe ab Seite 23.

3. BEWERTUNGEN

Hier können Sie eine Bewertung für jede einzelne Mission, die gewonnen wurde, ansehen. Anfangs oder nach Betätigung der Schaltfläche KAMPAGNEN werden alle Missionen der jeweiligen Kampagnen angezeigt, durch einen Mausklick mit der linken Taste auf die Schaltfläche EINZEL-MISSIONEN die einzeln zu spielenden Missionen. Durch einen Mausklick mit der linken Taste auf eine der Missionen wird im linken Fenster für jeden erfolgreichen Versuch, diese zu bewältigen, der Name des betreffenden Spielers angezeigt. Wenn Sie mit der linken Maustaste auf einen der Namen klicken (es kann natürlich auch ein und derselbe Name mehrfach vorkommen, wenn dieser Spieler mehr als einmal gewonnen hat), erhalten sie im Fenster rechts eine Bewertung. Durch Druck auf die Schaltflächen KAMPAGNEN oder EINZELMISSIONEN können Sie sich wieder die Missionen der entsprechenden Kategorie anzeigen lassen und eine andere Mission wählen; mit der Schaltfläche ABBRECHEN kommen Sie wieder ins Hauptmenü.

4. INTRO ANSEHEN

Mit dieser Option können Sie sich den Intro-Film ansehen. ESC oder LEERTASTE bricht den Film ab.

5. CREDITS

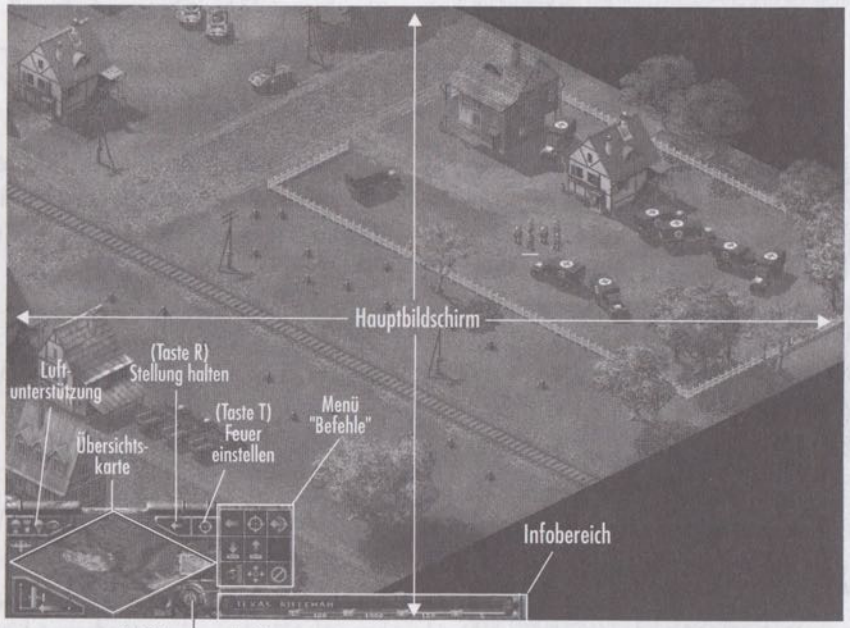
Im Menüpunkt CREDITS werden die an der Erstellung dieses Spiels beteiligten Personen aufgelistet.

6. BEENDEN

Durch Betätigen dieser Schaltfläche verlassen sie das Spiel und kehren zum Betriebssystem zurück.

B. BEDIENUNG

1. ANZEIGEELEMENTE



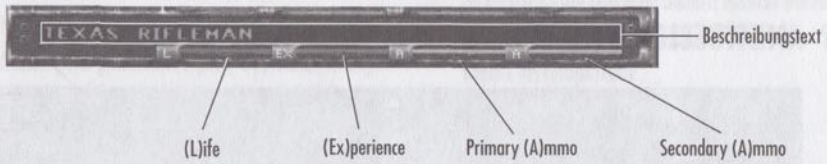
A) HAUPTBILDSCHIRM

Der Hauptbildschirm zeigt eine detaillierte Ansicht der Einheiten und des Geländes. Bereiche, die in der Sichtweite eigener Einheiten liegen, sind aufgehellt dargestellt; nur hier sind feindliche Einheiten sichtbar. Bereiche, die außerhalb der Sicht aller eigenen Einheiten liegen, sind verdunkelt; feindliche Einheiten werden dort nicht angezeigt (diese Abdunklung nicht sichtbarer Bereiche wird auch als „Nebel des Krieges" bezeichnet).

B) ÜBERSICHTSKARTE

Die ÜBERSICHTSKARTE zeigt eine verkleinerte Ansicht des gesamten Spielbereichs aus der Vogelperspektive. Bereiche, die sich in Sichtweite eigener Einheiten befinden, sind aufgehellt; der Rest der Karte ist abgedunkelt. Eigene Einheiten werden durch grüne Punkte dargestellt, gegnerische, die in Sicht sind, durch rote. Befindet sich eine eigene Einheit unter Beschuss, so wird dies kurz mit konzentrischen roten Kreisen um die Einheit angezeigt.

C) INFOBEREICH



Der Infobereich enthält Informationen über die Einheit unter dem Mauszeiger.

(1) BESCHREIBUNGSTEXT

In der Textzeile wird der Name und gegebenenfalls die primäre Waffe der Einheit angezeigt.

(2) (L)IFE

Die Länge des Balkens beschreibt den momentanen Zustand der Einheit in Prozent; die Zahl darunter gibt den Zustand in Absolutwerten an, so dass man verschiedene Einheiten miteinander vergleichen kann. Unterschreitet der Wert das Maximum, steigt er langsam wieder an, bis sich die Soldaten wieder erholt haben. Kleinere Reparaturen an Fahrzeugen werden von der Besatzung selbstständig ausgeführt. Liegt der Wert nahezu bei null, vermindert er sich langsam weiter (bedrohliche Verletzungen bzw. starke Beschädigung, die zu weiterem Verschleiß führen). Erreicht der Wert null, ist die Einheit verloren.

(3) (EX)PERIENCE

Gibt die Erfahrung der Einheit an. Der maximale Erfahrungswert liegt bei 1000; der Balken zeigt die Erfahrung der Einheit in Prozent vom Maximalwert an. Höhere Erfahrungswerte bedeuten unter anderem höhere Treffsicherheit und weniger Schaden durch Streu- und direkte Treffer (die natürliche Deckung wird von Einheiten mit größerer Erfahrung besser genutzt).

(4) PRIMARY (A)MMO

Gibt an, wie viel Munition für die primäre Waffe die Einheit noch besitzt.

(5) SECONDARY (A)MMO

Gibt an, wie viel Munition für die sekundäre Waffe die Einheit noch besitzt.

Die Zahl bei den beiden Munitionstypen gibt jeweils genau die Anzahl der Schüsse an, die mit dieser Waffe noch abgefeuert werden können (allerdings geben z. B. FLAK oder Raketenwerfer sehr viele Schüsse in kurzer Zeit ab; siehe ab Seite 28).

HINWEIS: Wie viel beim Nachladen aus dem Versorgungs-LKW (siehe Seite 30) entnommen wird, hängt nicht nur von der Anzahl der Munitionsstücke ab, die die nachladende Einheit entnimmt, sondern auch von der Art der Waffe. Da ein Versorgungs-LKW viele verschiedene Waffentypen versorgen kann, wird seine Ladung nicht in Schuss, sondern in Gewicht angegeben.

2. KARTENAUSSCHNITT WÄHLEN

Um auszuwählen, welcher Ausschnitt der Gesamtkarte auf dem Hauptbildschirm angezeigt werden soll, gibt es folgende Möglichkeiten:

A) KLICKEN MIT DER LINKEN MAUSTASTE IN DIE ÜBERSICHTSKARTE

Wird mit der linken Maustaste in die ÜBERSICHTSKARTE geklickt, so wird der vom Rechteck umgebene Bereich auf dem Hauptbildschirm angezeigt.

HINWEIS: Linksklicken auf der ÜBERSICHTSKARTE hat im Gegensatz zu Linksklicken auf dem Hauptbildschirm keine Auswirkung auf die Markierung von Einheiten. Im Gegensatz dazu ist die Wirkung eines Rechtsklickes in beiden Fällen die Gleiche.

B) AUSSCHNITT MIT DER MAUS VERSCHIEBEN

Führt man den Mauszeiger an den Bildschirmrand oder in eine der vier Ecken, so verwandelt er sich in einen Pfeil in die entsprechende Richtung und der auf dem Hauptbildschirm sichtbare Kartenausschnitt wird kontinuierlich in diese Richtung verschoben (die Geschwindigkeit, mit der der Ausschnitt verschoben wird, ist im Spielsteuerungsmenu unter GESCHWINDIGKEIT/MAUSGESCHWINDIGKEIT einstellbar).

C) AUSSCHNITT MIT DEN PFEILTASTEN VERSCHIEBEN

Durch (kombiniertes) Drücken der Cursorsteuertasten wird der auf dem Hauptbildschirm sichtbare Kartenausschnitt kontinuierlich in die entsprechende Richtung verschoben (die Geschwindigkeit, mit welcher der Ausschnitt verschoben wird, ist im Spielsteuerungsmenu unter GESCHWINDKEIT/TASTATURGESCHWINDIGKEIT einstellbar).

3. EINHEITEN ANWÄHLEN

Es gibt verschiede Möglichkeiten, eine Gruppe von Einheiten anzuwählen. Das erneute Anwählen einer Gruppe von Einheiten löscht vorherige Markierungen. (Ausnahme: Anwählen mit UMSCHALT-Taste, siehe Seite 14)

A) LINKS KLICKEN

Durch einen Klick mit der linken Maustaste wählt man die Einheit unter dem Mauszeiger an.

B) LINKS ZIEHEN

Durch Drücken und Festhalten der linken Maustaste, während man die Maus bewegt, kann man einen Auswahlrahmen über den Bildschirm ziehen. Lässt man die Maustaste los, werden alle Einheiten innerhalb des Rahmens markiert.

C) LINKS DOPPELKLICKEN

Durch Doppelklick mit der linken Maustaste auf eine Einheit wird diese und alle Einheiten desselben Typs, die auf dem Hauptbildschirm angezeigt werden, markiert. Halten Sie während des Doppelklicks die UMSCHALT-Taste gedrückt, so werden alle Einheiten dieses Typs auf der gesamten Karte markiert.

D) NUMMERN-TASTEN

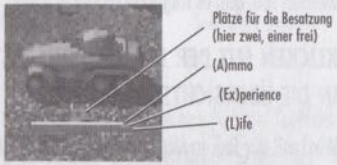
Eine bestehende Markierung kann mit STRG-0 bis STRG-9 in einem von zehn Speicherplätzen abgelegt werden. Durch Drücken der entsprechenden Nummern-Taste in der obersten Zeile auf dem Buchstabenfeld der Tastatur wird die Markierung wieder hergestellt. Schnelles zweimaliges Drücken der Nummern-Taste stellt die Markierung wieder her und zentriert die Sicht des Hauptbildschirms auf die markierten Einheiten.

E) ANWÄHLEN MIT UMSCHALT-TASTE

Werden Einheiten durch Klicken, Rechteck ziehen, Doppelklicken oder Aufrufen einer abgespeicherten Markierung angewählt, während die UMSCHALT-Taste gedrückt wird, werden diese neuen Markierungen einer eventuell schon bestehenden Auswahl hinzugefügt. Eine Markierung wird wieder aufgehoben, indem man mit der linken Maustaste auf die entsprechende Einheit klickt und dabei die UMSCHALT-Taste gedrückt hält.

4. STATUSANZEIGE VON EINHEITEN

Markierte Einheiten werden auf dem Hauptbildschirm mit einer Statusanzeige versehen.



Für jede Einheit werden die Daten des Infobereichs noch einmal angezeigt. Von oben nach unten sind dies: ein oder zwei Balken für (A)mmo (abhängig davon, ob die Einheit auch eine sekundäre Waffe besitzt), einen für (Ex)perience und einen Balken für (L)ife. Bei Fahrzeugen, die andere Einheiten aufnehmen können, wird über den Statusbalken noch die Zahl der verfügbaren Plätze in Form eines leeren Kästchens angezeigt, andernfalls sind sie farbig ausgefüllt.

Objekte, die Einheiten enthalten (z. B. Kanonen mit Besatzung, LKW mit angehängter Kanone, Häuser), zeigen, wenn sie markiert sind, die Statusbalken der beinhalteten Einheiten an. Eine Ausnahme bilden dabei Gebäude (Häuser, Wachtürme, Bunker usw.): falls diese Einheiten beinhalten, werden deren Statusbalken immer angezeigt, auch wenn das Gebäude nicht markiert ist.

5. EINHEITEN BEWEGEN, FORMATION HALTEN, SAMMELN

Hat man eine oder mehrere Einheiten angewählt und klickt man mit der rechten Maustaste in den Hauptbildschirm oder die ÜBERSICHTSKARTE, so bewegen sich die Einheiten zu dem angegebenen Geländepunkt (es sei denn, der Standardbefehl der Einheiten ist nicht BEWEGEN; siehe „Mauszeiger, Rechtsklicken" auf dieser Seite).

Bricht die Formation, in der sich die Einheiten befinden, durch die Geländebeschaffenheit oder verschiedene Bewegungsgeschwindigkeiten der einzelnen Einheiten auf, so versuchen sie die Formation bei Erreichen des Zielpunktes wieder einzunehmen. Hält man jedoch bei Erteilen des BEWEGEN-Befehls die STRG-Taste gedrückt, so sammeln sich die markierten Einheiten so eng wie möglich um den Zielpunkt herum und stellen sich dort in Gruppen auf.

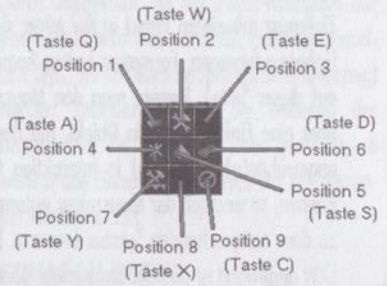
In jedem Fall wird bei Drücken der rechten Maustaste kurz durch konzentrische grüne Kreise angezeigt, wo sich die einzelnen Einheiten aufstellen werden.

6. AKTIONEN AUSFÜHREN

A) MAUSZEIGER, RECHTSKLICKEN

Werden Einheiten ausgewählt, kann durch Klicken mit der rechten Maustaste auf dem Hauptbildschirm oder auf der ÜBERSICHTSKARTE eine Aktion ausgeführt werden. Direkt nach dem Anwählen von Einheiten sind dies die Standardbefehle der Einheit (meist BEWEGEN, der Mauszeiger wird zu einem kreisförmigen Zielkreuz mit einem Punkt in der Mitte; siehe „ Einheiten bewegen, Formation halten, sammeln" auf dieser Seite). Bewegt man den Mauszeiger über eine Einheit oder ein Objekt, mit dem die angewählte(n) Einheit(en) in Interaktion treten können, so wechselt der Mauszeiger automatisch zu dem entsprechenden Symbol (wenn z. B. ein LKW angewählt ist und der Mauszeiger über eine Kanone bewegt wird, wechselt der Mauszeiger zu dem AUFLADEN-Symbol; wenn Fußeinheiten markiert sind und der Mauszeiger über ein Gebäude oder ein Transportfahrzeug bewegt wird, wechselt er zu dem BETRETEN-Symbol etc.). Hat man verschiedene Einheiten angewählt, verändert sich der Zeiger dann, wenn mindestens eine dieser Einheiten mit dem Objekt unter dem Mauszeiger in Interaktion treten kann. Wählt man einen Befehl aus dem Menü BEFEHLE (siehe nächste Seite), so bleibt der Mauszeiger unabhängig vom Objekt darunter unverändert, und es wird auf jeden Fall die gewählte Aktion ausgeführt. Hat man verschiedene Einheiten markiert und wählt eine Aktion, die nur eine Teilmenge dieser Einheiten ausführen kann, führen auch nur diejenigen den Befehl aus, die in der Lage dazu sind: gibt man mehreren LKW den Befehl AUSLADEN, so begeben sich nur diejenigen zum Ausladepunkt, die auch etwas geladen haben.

B) MENÜ BEFEHLE



Sind Einheiten ausgewählt, so erscheinen in dem Menü BEFEHLE (3 x 3 Kästchen unmittelbar rechts der ÜBERSICHTSKARTE) nur die Befehle, die auch tatsächlich ausgeführt werden können. Klickt man mit der linken Maustaste auf einen dieser Befehle, so wird er ausgeführt (wenn es sich um einen Befehl ohne Interaktion mit einem anderen Objekt handelt). Andernfalls wechselt der Mauszeiger zu dem entsprechenden Symbol und der Befehl wird ausgeführt, sobald man mit der rechten Maustaste auf ein Objekt im Hauptbildschirm oder auf einen Geländepunkt auf dem Hauptbildschirm oder der ÜBERSICHTSKARTE klickt. Ist die Aktion nicht mit dem angeklickten Objekt ausführbar, so geschieht nichts. Die einzelnen Aktionen des Menüs BEFEHLE sind, außer durch Anklicken, auch durch Drücken folgender Tasten auswählbar, die eine Entsprechung des 3 x 3-Blocks darstellen: Q-W-E, A-S-D, Y-X-C).

C) STELLUNG HALTEN

Mit der Taste R oder der Schaltfläche STELLUNG HALTEN kann diese Option an- bzw. ausgeschaltet werden. Ist STELLUNG HALTEN aktiviert (rotes Kreuz durch den Bewegungspfeil), bewegen sich eigene Einheiten nicht automatisch, um Gegner anzugreifen. Dies ist dann sinnvoll, wenn man eine Frontlinie knapp außerhalb der gegnerischen Verteidigung aufbaut und eigene Einheiten sich nicht in den Feuerbereich der gegnerischen Artillerie locken lassen sollen. Sind mehrere Einheiten angewählt, von denen einige die STELLUNG HALTEN-Option aktiviert haben und andere nicht, sind sowohl Kreuz als auch der Bewegungspfeil grau; haben alle die Option aktiviert, ist das Kreuz rot und der Bewegungspfeil grau; ist keine Einheit im STELLUNG HALTEN-Modus, so ist nur ein gelber Bewegungspfeil sichtbar.

Bei Versorgungs-LKW verhindert der STELLUNG HALTEN-Modus, dass der LKW automatisch zu Einheiten fährt, um sie zu reparieren/beladen (siehe „FEUER EINSTELLEN", „Beschreibung der verschiedenen Einheiten-Typen", Seite 16/28).

D) FEUER EINSTELLEN

Mit der Taste T oder der Schaltfläche FEUER EINSTELLEN kann diese Option an- bzw. ausgeschaltet werden. Ist FEUER EINSTELLEN aktiviert (rotes Kreuz durch das Zielkreuz), so eröffnen eigene Einheiten nicht automatisch das Feuer auf Gegner, die in Sichtweite kommen. Dies kann sinnvoll sein, wenn sich Einheiten schnell durch ein Gebiet hindurch bewegen sollen oder nicht auf sich aufmerksam machen wollen. Sind mehrere Einheiten angewählt, von denen einige die FEUER EINSTELLEN-Option aktiviert haben und andere nicht, sind sowohl das Kreuz als auch das Zielkreuz grau; haben alle die Option aktiviert, ist das Kreuz

rot und das Zielkreuz grau; ist keine Einheit im FEUER EINSTELLEN-Modus, so ist nur ein gelbes Zielkreuz sichtbar.

Bei Versorgungs-LKW verhindert der FEUER EINSTELLEN-Modus, dass der LKW automatisch Einheiten repariert/belädt bzw. dorthin fährt (siehe „STELLUNG HALTEN", „Beschreibung der verschiedenen Einheiten-Typen/Versorgungs-LKW", Seite 16/30).

E) LUFTUNTERSTÜTZUNG

In einigen Missionen steht Unterstützung durch Flugzeuge zur Verfügung: Transportflugzeuge zum Abwurf von Nachschub und Fallschirmjägern, Bomber oder Aufklärungsflugzeuge.

1) INFORMATIONEN ÜBER DIE EINZELNEN FLUGZEUGTYPEN

Bewegt man den Mauszeiger über die entsprechenden Flugzeugtyp-Symbole, so wird im Infobereich der jeweilige Flugzeugtyp angezeigt, die entsprechende Anzahl an beladenen (BEREIT) bzw. insgesamt am Flugplatz vorhandenen (FLUGZEUGE) Flugzeuge sowie die Anzahl der Ladungen (LADUNGEN) - inkl. der bereits getätigten. Die Ladung von Flugzeugen, die sich schon in der Luft befinden, wird nicht berücksichtigt.

Jedes angeforderte Flugzeug hat genau eine Ladung an Bord; man kann nie mehr Flieger anfordern, als noch Ladungen am Flughafen vorhanden sind, selbst wenn dort noch weitere Flugzeuge verfügbar sind (einfacher formuliert: es gibt keine leeren Flieger). Bei Aufklärern bezeichnet LADUNGEN die Menge der Flüge, die mit dem vorhandenen Treibstoff durchführbar sind.

2) ANFORDERUNG VON LUFTUNTERSTÜTZUNG

Luftunterstützung wird durch Anklicken des entsprechenden Flugzeugtyp-Symbols angefordert. In dem Menü BEFEHLE erscheint daraufhin das Luftunterstützungs-Menü. Dies besteht zunächst aus einer bis fünf Schaltflächen (je nachdem, wie viele Flugzeuge zur Verfügung stehen), um die entsprechende Anzahl an Flugzeugen anzufordern, und der Schaltfläche ABBRECHEN. Mit ABBRECHEN können Sie zu jedem Zeitpunkt bis zum Senden der Luftunterstützungsanforderung diese noch zurücknehmen.

3) WEGPUNKTE SETZEN

Nach Anklicken eines der Flugzeugsymbole wechselt der Mauszeiger auf dem Hauptbildschirm und der ÜBERSICHTSKARTE zu dem WEGPUNKT SETZEN-Symbol. Durch Klicken mit der rechten Maustaste in den Hauptbildschirm oder in die ÜBERSICHTSKARTE können nun, je nach Flugzeugtyp, verschieden viele Wegpunkte markiert werden. Sobald mindestens ein Wegpunkt gesetzt ist, erscheinen in dem BEFEHLE-Menü zusätzlich die Schaltflächen LETZTEN WEGPUNKT LÖSCHEN und ANFORDERUNG SENDEN. Mit LETZTEN WEGPUNKT LÖSCHEN

nehmen Sie den zuletzt gesetzten Navigationspunkt wieder aus der Flugroute heraus. Mit ANFORDERUNG SENDEN schließen Sie die Anforderung von Luftunterstützung ab; die Flugzeuge werden kurz darauf auf den Weg geschickt.

4) ANZAHL MÖGLICHER WEGPUNKTE PRO FLUGZEUGTYP

Fallschirmjäger-Transporter und Nachschubtransporter akzeptieren pro Flug jeweils nur einen Wegpunkt, an dem Sie ihre Ladung abwerfen.

Aufklärungsflugzeuge können bis zu zwölf Wegpunkte in der Reihenfolge der Eingabe abfliegen; an jedem verringern sie die Höhe (sichtbar durch einen gelben Balken unter dem Flugzeug) und klären den Bereich, den sie überfliegen, auf. Je niedriger sie fliegen, desto größer ist die Gefahr, von gegnerischer Flugabwehr getroffen zu werden. Normalerweise fliegen Aufklärer einige Schleifen um jeden Wegpunkt und fliegen dann zum nächsten weiter. Man kann jedoch (z. B. bei starkem FLAK-Feuer) mit der Schaltfläche ZUM NÄCHSTEN WEGPUNKT GEHEN die Beobachtung eines Punktes abbrechen und den Aufklärer sofort zum nächsten schicken. Die Schaltfläche ZUM NÄCHSTEN WEGPUNKT GEHEN ist immer dann verfügbar, wenn ein Aufklärer gerade über einem Wegpunkt kreist. Sind mehrere Aufklärer gleichzeitig in der Luft, so ist die Schaltfläche ZUM NÄCHSTEN WEGPUNKT GEHEN immer dann verfügbar, wenn mindestens ein Aufklärer einen Wegpunkt beobachtet. Wird sie betätigt, befolgen alle Aufklärer, die gerade einen Wegpunkt beobachten, den Befehl.

Bomber schließlich werfen an bis zu drei Wegpunkten in der angegebenen Reihenfolge ihre Ladung ab. Diese drei Stellen können auch identisch sein (dreimal mit der rechten Maustaste auf dieselbe Stelle klicken), jedoch können die Bomber pro Anflug nur eine gewisse Menge an Bomben (ein Drittel der Gesamtladung nämlich) abwerfen. Deswegen müssen sie eine Schleife fliegen, um einen Wegpunkt erneut anzugreifen.

HINWEIS: Vor der Landung wird aus Sicherheitsgründen eventuell verbliebene Bombenlast abgeworfen; gibt man bei einem Bomberanflug also weniger als drei Wegpunkte an, ist die nicht abgeworfene Ladung verloren.

F) BEFEHLSKETTEN

Ein äußerst effektives und leicht bedienbares Steuerelement ist die Befehlskette. Wird während eines Mausklicks, der eine Aktion auslöst, die UMSCHALT-Taste gedrückt gehalten, so wird der Befehl nicht sofort ausgeführt, sondern hinter dem aktuellen Befehl eingefügt. Weitere Aktionen, die bei gedrückter UMSCHALT-Taste eingegeben werden, kommen ebenfalls ans Ende dieser Befehlskette. Diese wird nun nach und nach von der Einheit abgearbeitet. Hiermit sind übliche Befehle wie Wegpunkte setzen oder patrouillieren möglich, aber auch sehr viel komplexere Aktionen sind einfach und intuitiv realisierbar.

BEISPIELE: (1)

Eingabe: Ein Motorrad anwählen, mit der rechten Maustaste auf einen Geländepunkt klicken, mit gedrückter UMSCHALT-Taste auf weitere Geländepunkte klicken.

Aktion: Das Motorrad fährt die Geländepunkte nacheinander in der angegebenen Reihenfolge ab.

(2)

Eingabe: Einen LKW anwählen, mit der rechten Maustaste auf eine Kanone klicken, AUSLADEN-Aktion wählen, mit gedrückter UMSCHALT-Taste auf einen Geländepunkt klicken, mit gedrückter UMSCHALT-Taste auf eine weitere Kanone klicken.

Aktion: Der LKW hängt die erste Kanone an, stellt sie beim gewählten Geländepunkt ab, fährt zur zweiten Kanone und hängt diese an.

(3)

Eingabe: Einen Soldaten anwählen, auf einen Geländepunkt rechtsklicken, mit gedrückter UMSCHALT-Taste im Menü BEFEHLE auf DECKUNG linksklicken.

Aktion: Der Soldat läuft zu dem angegebenen Geländepunkt und begibt sich, dort angekommen, in Deckung.

Ist eine Aktion in der Befehlskette nicht ausführbar, so wird sie übersprungen und es wird mit dem nächsten Befehl fortgefahren. Insbesondere mit Markierung mehrerer Einheiten sind damit weitere effektive Kommandos möglich:

(4)

Eingabe: Eine Gruppe von Soldaten markieren, auf mehrere Bunker und Gebäude mit gedrückter UMSCHALT-Taste rechtsklicken.

Aktion: Die Gruppe von Soldaten läuft zu dem ersten Gebäude. Es betreten so viele Soldaten das Gebäude, bis das maximale Fassungsvermögen erreicht ist. Die restlichen Soldaten fahren in gleicher Weise mit dem nächsten Zielpunkt fort, bis alle Soldaten untergebracht sind oder die Kapazität aller Gebäude erschöpft ist.

(5)

Eingabe: Mehrere LKW anwählen, mit gedrückter UMSCHALT-Taste nacheinander auf mehrere Kanonen rechtsklicken, AUSLADEN wählen, mit gedrückter UMSCHALT-Taste auf einen Geländepunkt klicken.

Aktion: Die LKW fahren zu den Kanonen, jeder hängt eine an, die Kanonen werden zum Abladepunkt gefahren und dort abgehängt.

7. PAUSE-MODUS

Durch Drücken der Taste PAUSE wird der Pause-Modus ein- bzw. ausgeschaltet. Auch im PAUSE-Modus bleibt die Befehlsschnittstelle voll funktionsfähig. Sie können sich weiterhin Informationen über Einheiten anzeigen lassen, Kommandos oder ganze Befehlsketten eingeben oder den Bewegungs-/Angriffsmodus von Einheiten ändern. Die Befehle werden dann beim Verlassen des Pause-Modus ausgeführt.

Dies ermöglicht eine fein abgestimmte Koordination großer Mengen von Einheiten, gleichzeitige Aktionen an mehreren Schauplätzen, Zangenangriffe, Ablenkung des Verfolgers bei einem Rückzug durch Aufteilung und vieles mehr.

8. SPIELSTEUERUNGSMENÜ

Durch Anklicken der Schaltfläche SPIELSTEUERUNGSMENÜ oder Drücken der Taste ESC wird das Spiel angehalten und man gelangt in das Spielsteuerungsmenü. Hier sind folgende Optionen verfügbar:

A) SICHERN

Abspeichern des Spielstandes. Klicken Sie mit der linken Maustaste in die Textzeile rechts oben und geben einen Namen ein. Sie können gegebenenfalls auch einen Namen aus der Liste auswählen und diesen editieren. Durch Anklicken des Wortes SICHERN wird der Spielstand unter dem angegebenen Namen gespeichert. Wenn Sie einen Namen wählen, unter dem schon ein anderer Spielstand gespeichert wurde, so wird dieser ohne Sicherheitsabfrage überschrieben.

Falls Sie einen Spielstand nicht mehr benötigen, markieren Sie ihn und drücken Sie die Schaltfläche LÖSCHEN. Wenn Sie die folgende Sicherheitsabfrage mit JA beantworten, wird der Spielstand von der Festplatte gelöscht. Andernfalls beantworten Sie die Abfrage mit NEIN.

Um den Menüpunkt SICHERN zu verlassen, ohne einen Spielstand abzuspeichern, klicken Sie auf ABBRECHEN.

B) LADEN

Unter diesem Menüpunkt können bereits abgespeicherte Spielstände wieder aufgerufen werden. Markieren Sie einen Spielstand in der Liste und betätigen Sie die Schaltfläche LADEN. Der Spielstand wird daraufhin wieder hergestellt..

Um den Menüpunkt LADEN zu verlassen, ohne einen Spielstand zu laden, klicken Sie auf das Wort ABBRECHEN.

C) TON

Mit den Schiebereglern MUSIK, TON und SPRACHE stellen Sie die Lautstärken der einzelnen Komponenten ein. Der Schalter LR-RL wechselt die Zuordnung des rechten und linken Stereo-Kanals.

In der Liste rechts können Sie einen CD-Titel zur Musikuntermalung wählen; durch Aktivierung von ZUFÄLLIG werden die Titel in zufälliger Reihenfolge abgespielt. Mit OK verlassen sie das Menü TON.

D) GRAFIK

Unter dem Menüpunkt GRAFIK können Attribute der Anzeige festgelegt werden.

GAMMA-WERT KARTE

Hier kann der Gamma-Wert (entspricht Helligkeit) des Hauptbildschirms und der Übersichtskarte eingestellt werden.

GAMMA-WERT BEDIENUNG

Hier kann der Gamma-Wert (entspricht Helligkeit) der Bedienungselemente eingestellt werden.

NACHRICHTEN

Hier ist einstellbar, wie lange eine Nachricht auf dem Bildschirm sichtbar bleiben soll.

OK

Durch Drücken der Schaltfläche OK verlassen sie das Menü GRAFIK.

E) GESCHWINDIGKEIT

Im Menü GESCHWINDIGKEIT wird die Geschwindigkeit der Spielabläufe eingestellt.

SPIELGESCHWINDIGKEIT

Hier wird eingestellt, wie schnell das Spiel ablaufen soll.

MAUSGESCHWINDIGKEIT

Hier wird eingestellt, wie schnell der Bildausschnitt auf dem Hauptbildschirm verschoben wird, wenn der Mauszeiger an den Rand bewegt wird.

TASTATURGESCHWINDIGKEIT

Hier wird eingestellt, wie schnell der Bildausschnitt auf dem Hauptbildschirm mit den Tasten NACH-LINKS, NACH-RECHTS, NACH-OBEN und NACH-UNTEN verschoben wird.

OK

Durch Drücken der Schaltfläche OK verlassen sie das Menü GESCHWINDIGKEIT.

F) EINSATZBESPRECHUNG ANZEIGEN

Mit EINSATZBESPRECHUNG ANZEIGEN bekommen Sie die Ziele der Mission noch einmal in Kurzform angezeigt. Sie können dies durch Drücken der Schaltfläche OK beenden.

G) BEENDEN

Unter dem Menüpunkt BEENDEN werden folgende Optionen angeboten:

MISSION NEU STARTEN

Laufende Mission abbrechen und von vorne beginnen. Es folgt eine Sicherheitsabfrage, um zu bestätigen, dass Sie die Mission wirklich neu starten wollen.

ZU WINDOWS ZURÜCKKEHREN

Laufende Mission abbrechen und Spiel verlassen. Es folgt eine Sicherheitsabfrage, um zu bestätigen, dass Sie zu Windows zurückkehren wollen.

MISSION BEENDEN

Laufende Mission abbrechen und Bewertungsbildschirm anzeigen. Es folgt eine Sicherheitsabfrage, um zu bestätigen, dass Sie die Mission wirklich beenden wollen.

ABBRECHEN

Menüpunkt BEENDEN ohne Aktion verlassen.

H) SPIEL FORTSETZEN

Durch Anklicken dieses Menüpunktes können Sie das Spielsteuerungsmenü verlassen und zur laufenden Mission zurückkehren.

9. TASTATURBELEGUNG - EINZELSPIELERMODUS

Q		Menü BEFEHLE, Position 1
W		Menü BEFEHLE, Position 2
E		Menü BEFEHLE, Position 3
A		Menü BEFEHLE, Position 4
S		Menü BEFEHLE, Position 5
D		Menü BEFEHLE, Position 6
Y		Menü BEFEHLE, Position 7
X		Menü BEFEHLE, Position 8
C		Menü BEFEHLE, Position 9
R		STELLUNG HALTEN an/aus
T		FEUER EINSTELLEN an/aus
1 bis 0	+ STRG	Markierung von Einheiten unter Nummer abspeichern
1 bis 0		Markierung von Einheiten mit Nummer aufrufen
TAB		Sicht nacheinander auf markierte Einheiten zentrieren
LEERTASTE		Sicht auf letztes Ereignis (roter Kreis) zentrieren
ESC		Spielsteuerungsmenü
PAUSE		Pause-Modus an/aus
F1 bis F8	+ STRG	Position des Hauptbildschirmausschnitts auf ÜBERSICHTSKARTE speichern
F1 bis F8		Position des Hauptbildschirmausschnitts auf ÜBERSICHTSKARTE abrufen
F9		Missionsziele anzeigen
F10		Spiel beenden
F11		Menü SPEICHERN aufrufen
F12		Menü LADEN aufrufen
Befehl	+ UMSCHALT	Befehl wird ans Ende der Befehlskette angehängt
Befehl BEWEGEN	+ STRG	Am Zielpunkt sammeln
Mausklick links in ÜBERSICHTSKARTE	+ STRG	Während Nachricht eingegeben wird: Markierung für Empfänger auf der ÜBERSICHTSKARTE
Doppelklick links auf Einheit	+ STRG	Alle Einheiten des gleichen Typs auf der gesamten Karte markieren
Ö		Anzahl der Einheiten, die als Verstärkung auf dem Weg sind, anzeigen

TASTATURBELEGUNG - ZUSÄTZLICH IM MEHRSPIELERMODUS

RÜCKTASTE		Kommando über Einheiten an anderen Spieler abgeben
EINGABE		Nachricht an Teamkollegen
EINGABE	+ UMSCHALT	Nachricht an Gegner
EINGABE	+ STRG	Nachricht an alle

10. ENDE EINER MISSION

Sind alle Missionsziele erfüllt oder ist die Mission nicht mehr erfolgreich zu beenden, so erscheint das Missionsendemenü. Sie können entweder BEENDEN wählen, wodurch die Mission verlassen und der Bewertungsbildschirm angezeigt wird, oder Sie drücken WEITER, um die Mission fortzusetzen. Um die Mission danach zu beenden, wählen Sie aus dem Steuerungsmenu unter BEENDEN/MISSION BEENDEN.

11. BEWERTUNGSBILDSCHIRM

Nachdem eine Mission vom Spieler oder automatisch beendet wurde, sehen Sie in dem rechten Fenster eine Bewertung der Mission. In dem linken Fenster wird eine Rangliste mit den Namen aller Spieler, die diese Mission erfolgreich beendet haben, angezeigt. Darunter befindet sich die Schaltfläche WEITER, mit der Sie die nächste Mission der Kampagne beginnen können (haben Sie die vorherige nicht erfolgreich beendet oder war es eine einzeln zu spielende Mission, so ist diese Taste gesperrt). Mit der Schaltfläche WIEDERHOLEN können Sie die eben gespielte Mission noch einmal versuchen.

Die Schaltfläche BEENDEN führt zurück zum Hauptmenü.

HINWEIS: Der Spielstand direkt nach Beendigung einer Mission wird nicht automatisch abgespeichert. Wollen Sie das Spiel an dieser Stelle unterbrechen, beginnen Sie erst noch die nächste Mission und speichern Sie dann.

IV. DER MEHRSPIELER-MODUS

Die Option MEHRSPIELER des Startbildschirms führt Sie zur Auswahl der Verbindungsart.

A. AUSWAHL DER VERBINDUNGSART

Auf dieser Seite können Sie zwischen den verschiedenen Verbindungsarten für den Mehrspielermodus wählen. Betätigung einer der drei Schaltflächen INTERNET (TCP/IP), LAN (IPX) oder MODEM führt Sie zum Mehrspieler-Hauptmenü.

Durch Drücken der Taste ABBRECHEN gelangen Sie wieder zum Hauptmenü des Spiels.

B. BEGINN EINES SPIELS IM MEHRSPIELERMODUS

Im Mehrspieler-Hauptmenü können Sie Ihren Spielernamen durch Eingabe bestimmen und entscheiden, ob sie ein neues Spiel eröffnen oder einem bestehenden Spiel beitreten wollen.

Wenn Sie doch kein Spiel im Mehrspielermodus beginnen wollen, betätigen Sie die Schaltfläche ABBRECHEN.

1. AUSWAHL DES NAMENS

Klicken Sie mit der linken Maustaste in das Texteingabefeld links oben und geben Sie einen Namen ein, den Sie mit EINGABE bestätigen, oder wählen Sie mittels Linksklick einen bereits vorhandenen aus der Liste rechts aus.

2. EIN NEUES SPIEL ERÖFFNEN

Drücken Sie die Schaltfläche SPIEL ERÖFFNEN, um ein Spiel zu starten. Wollen Sie ein komplett neues Spiel erzeugen, wählen Sie eine Karte aus der Liste links aus und bestätigen Sie mit der Schaltfläche OK (wenn Sie den Mauszeiger über die verkleinert dargestellte Karte im Feld rechts bewegen, erscheint eine vergrößerte Ansicht neben der Namensliste).

Wenn Sie ein früher gespeichertes Netzwerkspiel fortsetzen wollen, drücken Sie die Schaltfläche SPIELSTÄNDE, markieren einen Spielstand und bestätigen mit OK (zurück zur Auswahl einer Karte für ein neues Spiel kommen Sie mit der Schaltfläche KARTEN).

Es folgt die Seite „Spieler".

Falls Sie sich entschließen, doch kein Spiel zu eröffnen, drücken Sie die Schaltfläche ABBRECHEN.

3. EINEM BESTEHENDEN SPIEL BEITRETEN

Wollen Sie einem bestehenden Spiel beitreten, drücken Sie die Schaltfläche SPIEL BEITRETEN. Auf dem nächsten Bildschirm werden in der Liste links alle vorhandenen Sitzungen angezeigt, die noch auf Beitritt von Spielern warten. Wählen Sie eine, indem Sie sie mit der linken Maustaste anklicken und bestätigen Sie mit der Schaltfläche SPIEL BEITRETEN.

Es folgt die Seite „Spieler".

Falls Sie sich entschließen, doch keinem Spiel beizutreten, drücken Sie die Schaltfläche ABBRECHEN.

C. DIE SEITE „SPIELER"

Diese Seite dient der allgemeinen Konfiguration der teilnehmenden Spieler. Wollen Sie sie wieder verlassen, ohne ein Spiel im Mehrspielermodus zu beginnen, drücken Sie die Schaltfläche ABBRECHEN.

1. SEITE, TEAM UND FARBE WÄHLEN

Auf der Seite „Spieler" werden alle bereits beigetretenen Spieler (inklusive Ihnen selbst) angezeigt. Hinter dem Namen wird die von dem entsprechenden Spieler gewählte Seite (ALLIIERTE, DEUTSCHLAND, RUSSLAND) und die Nummer des Teams (1-4) angezeigt. Einheiten von Spielern des gleichen Teams beschießen sich nicht gegenseitig.

Sie müssen zwingend eine Seite und ein Team angeben (mittels der Schalter rechts oben); optional können Sie die Farbe verändern, mit der Sie im Spiel angezeigt werden (mittels der Knopf-Zeile links oben). Hat sich ein Spieler noch nicht für eine Seite und/oder ein Team entschieden, wird dies durch ein Fragezeichen angezeigt.

Seine Auswahl bestätigt der Spieler durch Betätigen der Schaltfläche BEREIT. Am Ende der Zeile mit dem Spielernamen erscheint "Bereit" und der „Ping"-Wert, ein Maß für die Qualität der Netzwerkverbindung, wird angezeigt (je kleiner, desto besser).

Der Schieberegler Spieltempo dient dem Spieleröffnenden zur Einstellung der Spielgeschwindigkeit. Wenn Sie dem Spiel nur beitreten, können Sie diesen Wert nicht beeinflussen.

Betätigen Sie erneut die Schaltfläche BEREIT und warten Sie darauf, dass das Spiel startet.

Als eröffnender Spieler müssen sie solange warten, bis alle Mitspieler die Schaltfläche BEREIT betätigt haben. Daraufhin wird die Schaltfläche START aktiviert und sie können das Spiel durch Anklicken derselben starten.

2. SPIELERPLÄTZE SPERREN/FREIGEBEN, SPIELER AUSSCHLIESSEN

In einigen der Zeilen, in denen normalerweise die Namen beigetretener Spieler stehen, wird das Wort „GESPERRT" angezeigt, da die Höhe der maximalen Spielerzahl von der jeweiligen Karte abhängig ist. Als Spieleröffnender haben Sie die Möglichkeit, die Anzahl der Teilnehmer zu verändern, indem Sie mit den Schaltern links der Plätze freie Plätze sperren bzw. gesperrte freigeben. Veränderungen sind jedoch nur im Rahmen der vorgegebenen Spieleranzahl möglich.

Als Spieleröffnender können Sie einen unerwünschten Teilnehmer vom Spiel ausschließen. Dazu betätigen Sie den Schalter rechts des Namens des betreffenden Spielers (Die Spalte über dem Wort „AUSSCHLIESSEN").

D. DAS SPIEL IM MEHRSPIELERMODUS

1. ZIELSETZUNG

Die Zielsetzung eines Spieles im Mehrspielermodus ist es, alle Einheiten der anderen Spieler zu vernichten. Wer als Letzter noch Einheiten besitzt, gewinnt (dies muss nicht zwingend der Spieler mit der höchsten Punktezahl sein).

2. VERSTÄRKUNGEN

Die wichtigste Voraussetzung, um ein Spiel im Mehrspielermodus zu gewinnen, ist zahlenmäßige Überlegenheit; diese erreicht man durch möglichst viel Verstärkung.

ZEPPELIN-GRUPPEN

Verstärkung erhält man durch Besetzen einer Zeppelin-Gruppe. Eine solche besteht aus einem oder mehreren Zeppelinen gleicher Farbe. Diese werden auf der ÜBERSICHTSKARTE als Punkte in der Farbe ihrer Gruppe dargestellt. Bewegt man den Mauszeiger auf der ÜBERSICHTSKARTE über einen Zeppelin, so werden alle Zeppeline derselben Gruppe mit einem weißen Rechteck umgeben.

BESETZEN VON ZEPPELIN-GRUPPEN

Man hält eine Zeppelin-Gruppe besetzt, solange man an jedem Zeppelin dieser Gruppe eine (beliebige) Einheit stehen hat (spielen mehrere Spieler in einem Team, können Sie sich diese Aufgabe teilen). Ist diese Bedingung erfüllt, werden alle Zeppeline der betreffenden Gruppe sowohl auf dem Hauptbildschirm als auch auf der ÜBERSICHTSKARTE grau. Der Spieler bzw. sein Team erhält nach kurzer Zeit einmalig Verstärkung. Die zusätzlichen Einheiten treffen an dem Ort ein, an dem die eigenen Einheiten zu Spielbeginn erschienen sind.

Für die anderen Spieler behalten die Zeppeline dieser Gruppe jedoch ihre Farbe, d.h., sie können durch Besetzen dieser Zeppelin-Gruppe immer noch Verstärkung erhalten.

Solange das eigene Team nicht alle Zeppeline einer Gruppe besetzt hält, werden die besetzten Zeppeline (auch für die anderen Spieler sichtbar) auf dem Hauptbildschirm mit der Nummer des entsprechenden Teams versehen. Auf der ÜBERSICHTSKARTE werden diese mit einem grünen Rechteck umrahmt. Luftschiffe, die ein gegnerisches Team hält, werden rot umrahmt. Befinden sich Einheiten verschiedener Teams in Besetzungsreichweite eines Zeppelins, so gilt dieser als unbesetzt.

COUNTDOWN

Es gibt außer der Vernichtung aller eigenen Einheiten für ein Team eine weitere Möglichkeit, das Spiel zu verlieren: Wenn länger als fünf Minuten kein Zeppelin kontrolliert wird. Genauer gesagt beginnt ein fünfminütiger Countdown in der linken oberen Ecke abzulaufen, sobald man keinen Zeppelin besetzt hält Erreicht dieser Countdown null, hat das eigene Team verloren.

3. BESONDERHEITEN IM MEHRSPIELERMODUS

Im Mehrspielermodus können Sie mit der Taste EINGABE eine Nachricht an ihre Teamkollegen schicken. Es erscheint eine Texteingabezeile, in der Sie die Nachricht eingeben können. Während Sie im Eingabemodus sind, können Sie durch gedrückt Halten der Taste STRG und einem Klick mit der linken Maustaste in der ÜBERSICHTSKARTE einen Punkt markieren. Dieser Punkt wird Ihren Teamkollegen kurz mit konzentrischen grünen Kreisen angezeigt, wenn diese die Nachricht erhalten.

Mit erneutem Drücken der Taste EINGABE wird die Nachricht abgeschickt.

Durch Drücken der Taste EINGABE und gleichzeitigem gedrückt Halten von UMSCHALT können Sie eine Nachricht an alle (auch Ihre Gegner) eingeben. Sie versenden diese Nachricht ebenfalls durch Drücken der Taste EINGABE.

Ebenso können Sie durch Drücken von STRG-EINGABE eine Nachricht versenden, die nur Ihre Gegner erreicht.

Sie können die Kontrolle über einige Ihrer Einheiten an einen Teampartner übertragen. Dazu markieren Sie die betreffenden Einheiten und drücken dann die RÜCKTASTE. Der Mauszeiger wird nun, sobald er sich über einer Einheit eines Teamkollegen befindet, zu einem gelben Pfeil. Durch Klicken mit der rechten Maustaste übertragen Sie dem Spieler, über dessen Einheit sich der gelbe Pfeil gerade befindet, das Kommando über die markierten Einheiten.

Durch Betätigen von Ö erhalten Sie Infos über die Anzahl der Einheiten, die als Verstärkung auf dem Weg zu Ihrem Basislager sind. Diese Funktion ist auch im Einzelspielermodus verfügbar.

E. ENDE EINES SPIELS IM MEHRSPIELERMODUS

Nach Beendigung erhalten Sie eine Bewertung der gespielten Mission. Zunächst erhalten Sie einen Überblick über die Punkteverteilung. Mit der Schaltfläche DETAILS gelangen Sie zu einer differenzierten Auflistung der vernichteten Einheiten.

Hier ist für jeden Spieler nach Kategorien aufgelistet, wie viele feindliche Einheiten eines bestimmten Typs er vernichtet hat und wie viele eigene Einheiten desselben Typs er verloren hat. Mit der Schaltfläche Differenz rechts oben wechselt der Modus derart, dass Sie die vernichteten gegnerischen Einheiten abzüglich der verlorenen eigenen Einheiten desselben Typs angezeigt bekommen. Mittels der Schaltfläche ABSCHÜSSE/VERLUSTE wechseln Sie zur vorherigen Anzeige.

Durch Anklicken der Schaltfläche ÜBERBLICK gelangen Sie auf die Seite mit der Punkteverteilung zurück.

Die Schaltfläche BEENDEN führt zurück zum Hauptmenü des Spiels.

V. BESCHREIBUNG DER VERSCHIEDENEN EINHEITENTYPEN

Hinweise: Befehle, die nicht über das Menü BEFEHLE, sondern nur als Standardbefehl im Kontext mit anderen Objekten verfügbar sind, werden in eckigen Klammern angegeben: [BEFEHL]

Mit Reichweite ist immer die Schussreichweite gemeint.

A. ARTILLERIE

Eine Kanone bleibt solange neutral, bis sie von einer Infanterieeinheit besetzt wird. Damit geht sie in den Besitz des entsprechenden Spielers über. Eine Kanone kann nicht von zwei Soldaten verschiedener Seiten bemannt werden. Zum Abfeuern einer Kanone ist mindestens ein Soldat nötig. Besteht die Besatzung aus zwei Soldaten, erhöht sich die Feuerfrequenz. Um eine Kanone von Hand zu ziehen, ist eine Besatzung von zwei Mann nötig, man kommt so jedoch nur langsam voran.

Artillerie unterteilt sich in Panzerabwehrkanonen und Haubitzen.

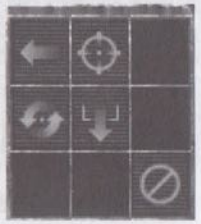
1. PANZERABWEHRKANONEN

Panzerabwehrkanonen (PAK) feuern nicht ballistisch, sondern direkt (freie Schusslinie zum Ziel muss gewährleistet sein!) und verschießen panzerbrechende Munition. Die Reichweite variiert von Typ zu Typ, im Durchschnitt ist sie aber größer als die von Panzern.

Ist eine Gruppe von PAK markiert, schießen alle auf das markierte Ziel (Kanonen, die noch nicht feuerbereit sind, laden nach und schießen dann). Mehrere Zielpunkte müssen durch erneutes Aktivieren von ANGREIFEN und UMSCHALT plus Rechtsklick angegeben werden. Die Kanonen schießen alle nacheinander auf jeden der Zielpunkte (im Unterschied zu LANGSTRECKEN-BESCHUSS bei Haubitzen und Raketenwerfern, siehe Seite 29/34).

PAK können zum schnelleren Transport an LKW angehängt werden (siehe „LKW", Seite 29).

Befehle:



BEWEGEN	ANGREIFEN	Leer
DREHEN	ABLADEN	Leer
Leer	Leer	STOPP

Bemerkungen:
BEWEGEN: Nur mit zwei Mann Besatzung und sehr langsam.
ABLADEN: Besatzung verlässt die Kanone.

Standardbefehle:
ANGREIFEN (über gegnerischen Einheiten)
KEINE (an jeder anderen Stelle)

2. HAUBITZE

Haubitzen feuern ballistisch (es muss keine freie Schusslinie zum Ziel vorhanden sein), sie haben eine sehr große Reichweite und verschießen Granaten (hoher Explosivschaden). Auf Grund ihrer gefährlichen Munition explodieren Haubitzen bei einem Angriff sehr leicht.

Es stehen dieselben Befehle wie bei PAK zur Verfügung, jedoch ist ANGREIFEN durch LANGSTRECKENBESCHUSS ersetzt. Um Verwechslungen auszuschließen, hat der Menüpunkt eine andere Position im Menü BEFEHLE und eine andere Tastenbelegung. Damit können in einer Gruppe, in der sich sowohl PAK als auch Haubitzen befinden, ANGREIFEN und LANGSTRECKENBESCHUSS getrennt voneinander ausgeführt werden.

Mehrere Zielpunkte können nacheinander ohne neue Aktivierung von LANGSTRECKENBESCHUSS und ohne Halten von UMSCHALT angegeben und nacheinander unter Beschuss genommen werden. Ist eine ganze Gruppe von Haubitzen ausgewählt, werden die Ziele untereinander aufgeteilt, d.h., jeder Zielpunkt wird nur von einer Haubitze beschossen. Ein Geschütz kann erst dann wieder einen Schuss abgeben, wenn alle anderen Haubitzen der Gruppe gefeuert haben.

Haubitzen können zum schnelleren Transport an LKW angehängt werden (siehe "LKW").

BEWEGEN	Leer	Leer
DREHEN	ABLADEN	LANGSTRECKENBESCHUSS
Leer	Leer	STOPP

Bemerkungen:
BEWEGEN: Nur mit zwei Mann Besatzung und sehr langsam.
ABLADEN: Besatzung verlässt die Kanone.

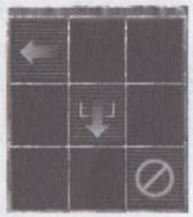
Standardbefehle:
LANGSTRECKENBESCHUSS (über gegnerischen Einheiten)
KEINE (an jedem anderen Ort)

B. LKW

Ein LKW ist ein Transporter, der eine bestimmte Anzahl an Soldaten, stationären schweren Maschinengewehren (SMG) und Granatwerfern aufnehmen kann. SMG und Granatwerfer belegen jeweils zwei Plätze: einen für das Geschütz selbst und einen für den Schützen.

Der Sanitätswagen ist ein spezieller LKW, der den (L)ife-Wert darin befindlicher Soldaten allmählich wieder bis zum Maximum erhöht.

Befehle:



BEWEGEN	Leer	Leer
Leer	ABLADEN	Leer
Leer	Leer	STOPP

Nicht im Menü BEFEHLE:
[AUFLADEN]: lädt Soldaten/Granatwerfer/SMG ein.

Bemerkungen:

ABLADEN entlädt den Lastwagen in folgender Reihenfolge: als Erstes werden eventuell angehängte Kanonen abgestellt und mit ihrer Besatzung bemannt. Beim nächsten Klick verlassen alle Soldaten den LKW, die nicht zur Besatzung eines Geschützes gehören. Zuletzt werden pro Klick eventuell vorhandene SMG und/oder Granatwerfer mitsamt Besatzung abgeladen.

Standardbefehle:

[AUFLADEN] (über eigener Artillerie, Soldaten/Granatwerfer/SMG)
BEWEGEN (an jedem anderen Ort)

Kanonen anhängen

Kanonen können an einen LKW angehängt werden; dazu muss die Kanone mit mindestens einem Infanteristen bemannt sein. Die Besatzung der Kanone hilft beim Anhängen und steigt dann in den LKW ein. Nach dem Abhängen bemannt die ursprüngliche Besatzung die Kanone wieder. Wenn es beim Anhängen nicht genügend freie Plätze für die Besatzung der Kanone im LKW gibt, steigen einige der Soldaten, die bereits im LKW sitzen aus, um Platz zu machen.

C. VERSORGUNGS-LKW

Folgende Aktionen können ausgeführt werden:

1) Munition nachladen, Reparieren von Einheiten
2) Stacheldrahtverhaue und Panzersperren bauen
3) Brücken reparieren
4) Pontonbrücken bauen

Versorgungs-LKW transportieren Munition und Bauteile. Wenn ein Versorgungs-LKW keine Aktion ausführt, werden Munition und Bauteile mit konstanter Geschwindigkeit bis zum Maximum nachproduziert. Munition wird zum Nachladen von Einheiten benötigt und ist universal (für jede Waffe passend). Bauteile werden benutzt, um Stacheldrahtverhaue und Panzersperren zu bauen.

HINWEIS: Panzersperren können nicht durch Beschuss zerstört werden.

Brücken bauen und reparieren verbraucht außer der aufgewendeten Zeit keine Rohstoffe.

Ungeachtet der Tatsache, dass sich der Mauszeiger nicht in das REPARIEREN/NACHLADEN-Symbol verwandelt, wenn er sich über beschädigten gegnerischen Einheiten befindet, können diese durch ausdrücklichen Befehl repariert und wieder aufgeladen werden.

Kanonen können nicht an Versorgungs-LKW angehängt werden.

Versorgungs-LKW arbeiten selbstständig: Wenn sich eine beschädigte Einheit oder eine Einheit, der die Munition ausgegangen ist, in der Nähe befindet, so repariert/belädt der Versorgungs-LKW diese Einheit automatisch, das heißt, er fährt selbstständig zu der Einheit, repariert und/oder lädt ihre Munition nach und kehrt danach zu dem Punkt, an dem er stand, zurück.

FEUER EINSTELLEN und STELLUNG HALTEN funktionieren auch bei Versorgungs-LKW; sie verhindern in diesem Falle das selbstständige Reparieren/Nachladen bzw. die automatische

Fahrt zu einer beschädigten Einheit (siehe „FEUER EINSTELLEN" bzw. "STELLUNG HALTEN", Seite 16).

Versorgungs-LKW sind sehr explosiv.

Befehle:

BEWEGEN	REPARIEREN/ NACHLADEN	Leer
BAUE STACHEL-DRAHTVERHAU	BAUE PANZERSPERRE	BAUE PONTON-BRÜCKE
REPARIERE BRÜCKE	Leer	STOPP

Bemerkungen:

REPARIERE BRÜCKE nur auf Brücke stehend verfügbar.

Standardbefehle:

REPARIEREN/NACHLADEN (über beschädigten Einheiten/Einheiten ohne Munition)
BEWEGEN (an jedem anderen Ort)

D. INFANTERIE

Es gibt folgende grundlegende Typen der Infanterie:

1) Soldaten: bewaffnet mit Maschinenpistole, durchschnittliche Reichweite, hohe Feuerfrequenz.
2) Schützen: Bewaffnet mit Gewehr, große Sichtweite, große Reichweite, niedrige Feuerfrequenz.
3) Scharfschützen: bewaffnet mit Scharfschützengewehr, sehr große Sichtweite, sehr große Reichweite, niedrige Feuerfrequenz.
4) Flammenwerfer-Infanterie: bewaffnet mit Flammenwerfer, sehr hoher Schaden, sehr kleine Reichweite.
5) Offiziere: bewaffnet mit Pistole, sehr große Sichtweite, kleine Reichweite, niedrige Feuerfrequenz, niedriger Schaden.
6) Maschinengewehr-Infanterie: bewaffnet mit Maschinengewehr, sehr hohe Feuerfrequenz, sehr hoher Schaden.
7) Panzerschützen: bewaffnet mit Panzerbüchse, niedrige Feuerfrequenz, panzerbrechend, auch an Panzern beachtlicher Schaden.
8) Panzerfaust-Infanterie: bewaffnet mit Panzerfaust, niedrige Feuerfrequenz, wenig Munition, panzerbrechend und explosiv, tödlich für Panzer.

Die Infanterie kann Gebäude (Häuser, Bunker, Türme usw.) betreten und von dort aus schießen. Gebäude reduzieren bei Treffern den Schaden für die darin befindlichen Einheiten, verhindern ihn aber nicht völlig.

HINWEIS: Gebäude haben Auswirkungen auf die Sichtweite der darin befindlichen Einheiten. Wachtürme beispielsweise erhöhen die Sichtweite enorm.

Infanterie kann LKW/Jeeps/Panzerwagen/ Kanonen per Rechtsklick betreten/bemannen.

HINWEIS: Solange sich Infanteristen in LKW/Panzerwagen oder Jeeps befinden, ist die Sichtweite auf die des LKW/Panzerwagen/Jeep beschränkt. Bei der Bemannung von Kanonen bleibt die Sichtweite der Soldaten bestehen.

Schützen können Panzerabwehrminen legen. Minen werden direkt dort abgelegt, wo die Soldaten zum Zeitpunkt des Klicks auf die Schaltfläche im Menü BEFEHLE stehen (Aktion ohne Interaktion mit einem anderen Objekt).

Infanteristen können Minen aufspüren und räumen.

HINWEIS: Ein auf Minen legen/räumen folgender Mausklick mit der rechten Taste in den Hauptbildschirm oder die ÜBERSICHTSKARTE führt den danach wieder aktiven Standardbefehl BEWEGEN aus und hat keine Auswirkung auf das Platzieren/Suchen der Minen.

Befehle:

BEWEGEN	ANGREIFEN	STÜRMEN
MINEN LEGEN	MINEN RÄUMEN	Leer
DECKUNG	VERTEILEN	STOPP

Nicht im Menü BEFEHLE: [BETRETEN]

[BEWEGEN2]: die angewählten Einheiten begeben sich zum Zielpunkt; auf eventuell in Sicht- und Reichweite kommende gegnerische Einheiten wird das Feuer eröffnet. Danach bewegen sich die Einheiten weiter, der direkte Weg zum Zielpunkt wird niemals verlassen.

Bemerkungen:

BEWEGEN: die angewählten Einheiten begeben sich zum Zielpunkt, ohne auf eventuell in Sicht- und Reichweite kommende gegnerische Einheiten zu feuern.

STÜRMEN: die angewählten Einheiten bewegen sich auf den Zielpunkt zu. Wenn eine gegnerische Einheit in Sichtweite gelangt, wechseln sie in den ANGREIFEN-Modus und verfolgen den Gegner.

MINEN LEGEN nur ausführbar von Schützen.

Standardbefehle:

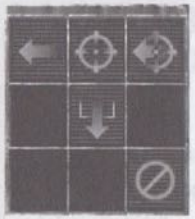
ANGREIFEN (über gegnerischen Einheiten)
[BETRETEN] (über LKW/Jeeps/Panzerwagen /Gebäude etc.)
[BEWEGEN2] (an jedem anderen Ort)

E. JEEP

Jeeps sind leichte und schnelle Fahrzeuge, die die gleichen Eigenschaften wie LKW haben, außer dass Soldaten aus einem Jeep heraus schießen und keine Kanonen/Granatwerfer/SMG angehängt werden können.

Dieselben Befehle wie bei LKW sind verfügbar, zusätzlich ANGREIFEN und STÜRMEN, wenn sich Infanteristen im Jeep befinden.

Befehle:



BEWEGEN	ANGREIFEN	STÜRMEN
Leer	ABLADEN	Leer
Leer	Leer	STOPP

Nicht im Menü BEFEHLE:

[AUFLADEN]: lädt Soldaten ein.

Bemerkungen:

ANGREIFEN: nur wenn sich Soldaten im Jeep befinden.
STÜRMEN: nur wenn sich Soldaten im Jeep befinden.
ABLADEN: alle Soldaten verlassen den Jeep.

Standardbefehle:

[AUFLADEN]: (über eigenen Soldaten)
ANGREIFEN: (über gegnerischen Einheiten, es müssen sich Soldaten im Jeep befinden)
BEWEGEN: (an jedem anderen Ort)

F. PANZER

Panzer sind Fahrzeuge mit einem drehbaren Geschützturm (Panzer mit nicht drehbarem Geschütz fallen unter Sturmgeschütze und Jagdpanzer, siehe Seite 36). Fortbewegung und das Abfeuern von Geschossen erfolgen unabhängig von einander.

Panzer sind vorne besser geschützt als hinten und an der Seite.

ANGREIFEN ist auch auf Geländepunkte möglich. Wenn der Geländepunkt in Reichweite liegt, blinkt das Zielkreuz rot/gelb; falls der Panzer sich bewegen muss, um in Reichweite zu gelangen, bleibt das Zielkreuz konstant rot (dabei wird nur die Entfernung berücksichtigt, nicht, ob eventuell Hindernisse im Weg stehen!). Ist eine Gruppe von Panzern markiert, so blinkt das Zielkreuz rot/gelb, solange sich der Zielpunkt in Reichweite irgendeines Mitglieds der Gruppe befindet. Bei einem Feuerbefehl schießen die Panzer, die Nahe genug am Ziel sind, sofort, die anderen bewegen sich in Reichweite und feuern dann.

HINWEIS: Befindet sich das Zielkreuz über einem Objekt, ist es in jedem Fall konstant rot.

Befehle:

BEWEGEN	ANGREIFEN	STÜRMEN
DREHEN	Leer	Leer
Leer	Leer	STOPP

Bemerkungen:

BEWEGEN: der Panzer bewegt sich zum Zielpunkt und schießt dabei gegebenenfalls, ohne die Bewegung zu unterbrechen, auf gegnerische Einheiten.

STÜRMEN: der Panzer bewegt sich in Richtung des Zielpunktes; falls gegnerische Einheiten in Sichtweite kommen, stoppt er, wechselt in den ANGREIFEN-Modus und verfolgt die Gegner.

Standardbefehle:

ANGREIFEN (über gegnerischen Einheiten)
BEWEGEN (an jedem anderen Ort)

G. PANZERWAGEN

Panzerwagen haben dieselben Eigenschaften wie Panzer, außer dass sie zusätzlich noch Infanterie aufnehmen können (wie ein LKW). Befehle wie Panzer und zusätzlich LKW.

Befehle:

BEWEGEN	ANGREIFEN	STÜRMEN
DREHEN	ABLADEN	Leer
Leer	Leer	STOPP

Nicht im Menü BEFEHLE:
[AUFLADEN]: lädt Soldaten ein.

Standardbefehle:

[AUFLADEN] (über eigenen Soldaten)
ANGREIFEN (über gegnerischen Einheiten)
BEWEGEN (an jedem anderen Ort)

H. MOBILER RAKETENWERFER

Feuert nur in längeren Salven; Langstreckenbeschuss und sehr hoher Explosivschaden. Geringe Zielgenauigkeit, wird ausgeglichen durch mehrere Raketen pro Salve. Falls das Ziel von LANGSTRECKENBESCHUSS außer Reichweite liegt, bewegt sich der Raketenwerfer darauf zu. Befindet sich das Ziel in Reichweite, bleibt das LANGSTRECKENBESCHUSS-Symbol konstant rot, andernfalls wird das Innere grün und der Rand blinkt rot/grün. Ist eine Gruppe von mobilen Raketenwerfern markiert, so bleibt das Zielkreuz konstant rot, solange sich der Zielpunkt in Reichweite irgendeines Mitglieds der Gruppe befindet.

Der LANGSTRECKENBESCHUSS arbeitet nach denselben Prinzipien wie bei Haubitzen (mehrere Zielpunkte können angegeben werden und werden unter den Mitgliedern der Gruppe aufgeteilt, siehe „Haubitze", Seite 29). Werden mehrere Zielpunkte angegeben, dann feuern zunächst die Mitglieder der Gruppe, die sich in Reichweite des jeweiligen Zielpunktes befinden. Erst wenn diese alle gefeuert haben, bewegt sich einer der Raketenwerfer, der sich noch außerhalb der Reichweite befindet, nahe genug an das Zielobjekt heran um es treffen zu können und eröffnet das Feuer.

Befehle:

BEWEGEN	Leer	Leer
Leer	Leer	LANGSTRECKENBESCHUSS
Leer	Leer	STOPP

Bemerkungen:

LANGSTRECKENBESCHUSS: Raketenwerfer bewegt sich auf Ziel zu, wenn seine Reichweite nicht ausreicht; der Mauszeiger zeigt an, ob Bewegung notwendig ist.

Standardbefehle:

LANGSTRECKENBESCHUSS (über feindlichen Einheiten),

BEWEGEN (an jedem anderen Ort)

HINWEIS: Der Nebelwerfer zählt nicht zur Kategorie der Raketenwerfer, sondern zu den Panzern.

I. STATIONÄRE FLUGABWEHR-KANONE (FLAK)

Dieselben Eigenschaften wie PAK, dreht sich aber sehr viel schneller (die Kanone ist drehbar auf einer stationären Basis angebracht) und kann Flugzeuge unter Beschuss nehmen.

Befehle:

BEWEGEN	ANGREIFEN	Leer
DREHEN	ABLADEN	Leer
Leer	Leer	STOPP

Bemerkungen:

BEWEGEN mit zwei Mann Besatzung, langsam.

Standardbefehle:

ANGREIFEN (über gegnerischen Einheiten)
KEINE (an jedem anderen Ort)

J. MOBILE FLUGABWEHR-KANONEN (FLAK)

Dieselben Eigenschaften wie Panzer (mit schweren Maschinengewehren als Bewaffnung) und kann Flugzeuge unter Beschuss nehmen.

Befehle:

BEWEGEN	ANGREIFEN	STÜRMEN
DREHEN	Leer	Leer
Leer	Leer	STOPP

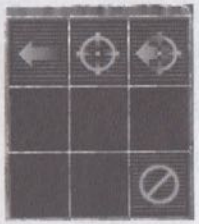
Standardbefehle:

ANGREIFEN (über gegnerischen Einheiten)
BEWEGEN (an jedem anderen Ort)

K. STURMGESCHÜTZE UND JAGDPANZER

Dieselben Eigenschaften wie Panzer, außer dass sie keinen drehbaren Turm haben und folglich nur in Fahrtrichtung schießen können).

Befehle:



BEWEGEN	ANGREIFEN	STÜRMEN
Leer	Leer	Leer
Leer	Leer	STOPP

Standardbefehle:

ANGREIFEN (über gegnerischen Einheiten)
BEWEGEN (an jedem anderen Ort)

VI. BESCHREIBUNG WEITERER OBJEKTE

A. MUNITIONS- UND BAUTEILKISTEN

Munition und Bauteile werden in Kisten nachgeliefert. Diese Kisten können von Transportflugzeugen abgeworfen werden (auch auf Anfrage, siehe „Luftunterstützung", Seite 17) oder sind bereits auf der Karte vorhanden. Nur Versorgungs-LKW können den Inhalt der Kisten, die entweder Munition oder Bauteile enthalten, aufnehmen. Der Versorgungs-LKW entnimmt so viel, bis die Kiste leer ist oder er sein Fassungsvermögen erreicht hat. Ein eventueller Rest kann auch später entnommen werden.

B. WACHTÜRME

Wachtürme können wie Gebäude von Infanteristen betreten werden. Die Sichtweite der betreffenden Einheit wird dadurch vergrößert.

C. GEBÄUDE

Gebäude vermindern bei Treffern den Schaden darin befindlicher Infanterieeinheiten, reduzieren ihn jedoch nicht auf Null (siehe „Infanterie", Seite 31).

D. BUNKER

Bunker vermindern genau wie andere Gebäude bei Treffern den Schaden darin befindlicher Einheiten, zwar in höherem Maße, aber ebenfalls nicht vollständig.

E. BRÜCKEN

Brücken können beschädigt und zerstört werden. Übersteigt der Schaden einer Brücke einen gewissen Wert, kann sie nicht mehr überquert werden. Beschädigte Brücken können von Versorgungs-LKW repariert werden. Dazu muss der LKW direkt auf der Brücke stehen (siehe „Versorgungs-LKW", Seite 30).

F. ÖLTANKS

Öltanks sind hochexplosiv und gehen schon bei geringem Schaden in Flammen auf. In der Umgebung befindliche Einheiten nehmen durch das Feuer Schaden.

VII. TIPPS & TRICKS

A. AUFKLÄREN, AUFKLÄREN UND NOCHMALS AUFKLÄREN!

Eine der effektivsten Möglichkeiten, einem Gegner schwere Verluste zuzufügen, ohne selbst Schaden davonzutragen, ist, ihn beschießen zu können, bevor er dies kann. Das Dilemma besteht darin, dass Einheiten mit schlagkräftigen Waffen und hoher Reichweite eine reduzierte Sichtweite haben, wohingegen Einheiten mit großer Sichtweite nur mäßig bewaffnet sind. Die Lösung besteht darin, bei einem Vorstoß in unbekanntes Gebiet oder an der Frontlinie die beiden Möglichkeiten zu kombinieren.

Panzer beispielsweise können weit schießen und bei Treffern schweren Schaden anrichten; da dem Schützen aber nur einen kleiner Ausguck zur Verfügung steht, ist das Sichtfeld stark eingeschränkt. Fügt man jedoch einer Panzergruppe aber einen Offizier hinzu, hat man sofort eine schlagkräftige Gruppe, die Gegner aus großer Entfernung unter schweres Feuer nehmen kann.

Bei festen Frontlinien empfiehlt es sich, als Offensivwaffen eine Reihe von Panzerabwehrkanonen zu stationieren und einen oder mehrere Offiziere zur Feuerleitung einzusetzen. Da Offiziere aber sehr verletzlich sind, sollte man diese direkt hinter den gepanzerten PAK positionieren und für den Fall eines Verlustes einige zusätzliche Offiziere in der Nähe haben.

Hat man Artillerie mit LANGSTRECKENBESCHUSS zur Verfügung, bietet dies die Gelegenheit, mit Hilfe von Aufklärungsflugzeugen (siehe „Luftunterstützung", Seite 17) große Ansammlungen gegnerischer Einheiten oder sogar einen Nachschubstützpunkt auszumachen und zu vernichten, bevor der Gegner die Gelegenheit hat, selbst anzugreifen (Statt der Artillerie können Sie auch Bomber einsetzen. Diese sind zwar treffsicherer und richten konzentriert schweren Schaden an (siehe „Luftunterstützung", Seite 17) allerdings stehen Ihnen bedeutend weniger Bomber als beispielsweise Munition für Artillerie zur Verfügung und sie können leicht von gegnerischer FLAK abgeschossen werden).

Um feindliches Gebiet aufzuklären, sind auch schnelle Einheiten als Späher einsetzbar. Beispielsweise kann ein Motorrad schnell unbekanntes Territorium durchqueren und zurückkehren, ohne von trägen Waffen wie Kanonen oder Panzergeschützen getroffen zu werden. Danach kann man gesichtete Ziele mit weit reichenden Waffen unter Beschuss nehmen. Eine weitere Möglichkeit besteht im Abwurf von Fallschirmjägern im Rücken wertvoller feindlicher Kriegsgeräte (z.B. Haubitzen), um diese zu erobern.

Schnelle Späheinheiten sollten beim Einsatz in unbekanntem Gebiet so kurz wie möglich an einer Stelle verweilen, um kein Ziel für träge Waffen abzugeben.

Daher sollten Sie folgende Verhaltensregeln beachten:

1. AUSREICHEND VIELE WEGPUNKTE SETZEN

Man sollte dafür sorgen, dass die Einheit nicht stehen bleibt, weil sie keine Wegpunkte mehr abzufahren hat. Dazu kann man den Kurs vorher im Pause-Modus mit UMSCHALT eingeben (siehe „Befehlsketten", Seite 18) oder mittels des Hauptbildschirms immer der Späheinheit folgen(Gruppennummer zuweisen!) und vor erreichen des letzten Wegpunktes rechtzeitig einen neuen setzen. Der Einheit per Sicht zu folgen, hat den Vorteil, dass Sie sich zugleich ein Bild über die Position gegnerischer Einheiten verschaffen können.

2. NICHT ANGREIFEN

Den FEUER EINSTELLEN-Modus aktivieren, damit die Einheit nicht vom Weg abweicht, um gegnerische Einheiten anzugreifen.

3. MÖGLICHST KLEINE KURSÄNDERUNGEN BENUTZEN

Legen Sie lieber eine kreisförmige Wegstrecke an, anstatt die Einheit sich selbst um 180 Grad drehen zu lassen, da dies bedeutend mehr Zeit in Anspruch nimmt.

B. WARUM MACHEN MEINE EINHEITEN NICHT DAS, WAS ICH IHNEN SAGE?

Manchmal führen Einheiten Anweisungen nicht aus. Es handelt sich dabei keineswegs um Befehlsverweigerung, es ist den Einheiten schlichtweg nicht möglich, das Kommando zu befolgen. Hier einige Dinge, die man überprüfen sollte, wenn Einheiten nicht in der gewünschten Weise reagieren:

EINHEITEN SCHIESSEN NICHT AUF EINEN PUNKT, OBWOHL DIESER IN REICHWEITE LIEGT.

Ist die Schusslinie zum Zielpunkt frei? PAK beispielsweise schießen im Gegensatz zu Haubitzen oder Raketenwerfern in gerader Linie (siehe „Artillerie", Seite 28). Wenn sich Hindernisse im Weg befinden, können sie dahinter liegende Ziele nicht treffen (Es liegt natürlich nahe, diese Hindernisse zu beseitigen. Mobile FLAK zum

Beispiel eignet sich sehr gut, um ganze Wälder zu roden, allerdings nur mit ausreichendem Munitionsvorrat).

EINHEITEN BEFOLGEN BEFEHLE NICHT, ZU DEREN AUSFÜHRUNG SIE ZU EINEM ANDEREN ORT GEHEN MÜSSEN.

Ist der Weg zum Zielpunkt frei? Große Einheiten wie Panzer können nicht durch dichte Wälder fahren oder enge Stellen wie Brücken könnten von darauf stehenden Einheiten blockiert sein. Meistens fahren Einheiten so weit wie möglich in Richtung Ziel und bleiben nur stehen, falls der weitere Weg versperrt ist. Wird dieser innerhalb einer gewissen Zeit frei, fahren die zuvor blockierten Einheiten automatisch weiter und befolgen den Befehl.

C. FÜR FORTGESCHRITTENE

1. SCHADEN HAT EINE RICHTUNG

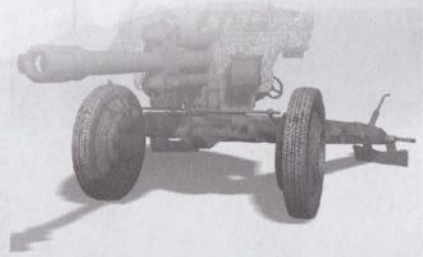
Die Höhe des Schadens hängt davon ab, an welcher Stelle das Objekt getroffen wird. Es werden drei Trefferzonen unterschieden: vorne, hinten und seitlich. Die Panzerung dieser Zonen ist unterschiedlich; meist sind Einheiten vorne besser gepanzert als hinten und an den Seiten.

Beim Einsatz direktionaler Waffen (=Schusswaffen) ist zu beachten, dass auch umstehende Einheiten durch Streuung Schaden erleiden. Die Streuung nimmt mit zunehmender Entfernung vom Zielpunkt ab.

Explosivwaffen hingegen haben ein kreisförmiges Wirkungsfeld, d.h. vom Zentrum der Explosion aus breitet sich die Wirkung kreisförmig aus und verebbt zunehmend.

Wird eine Einheit direkt getroffen, werden umstehende Einheiten ebenfalls in Mitleidenschaft gezogen. Erfolgt kein direkter Treffer, sind alle Einheiten lediglich von der Streuwirkung betroffen.

Man stelle sich einen Panzer vor, der von 4 Infanteristen umgeben ist (vorne, hinten, links und rechts). Alle Einheiten haben dieselbe Blickrichtung. Der Panzer wird zum einen von einem Flammenwerfer (Schusswaffe), zum anderen von einer Granate (Explosivwaffe) angegriffen. Beiden Fällen ist gemein, dass der Panzer direkt und die ihn umgebenden Einheiten indirekt getroffen werden, da sie sich unmittelbar im Streufeld befinden. Der Unterschied besteht in der jeweiligen Schadenszone bezüglich der Infanteristen. Bei dem Angriff durch die Schusswaffe werden sie alle an der gleichen Zone verletzt. Bei der Explosivwaffe dagegen wird der vordere Soldat von hinten, der linke von rechts usw. getroffen.



2. SCHADEN HAT EINEN TYP

Auch die Art der Waffe hat Einfluss auf den Schaden, den direkt und indirekt getroffene Einheiten erleiden. Der Wirkungsradius wird in Längeneinheiten (LE) angegeben (Zur Orientierung: Zwischen zwei Infanteristen, die direkt nebeneinander stehen, liegen etwa zehn LE).

Es werden folgende Schadenstypen unterschieden:

Typ	*Wirkungsradius in LE*	*Richtung des Schadens*	*Besonderheiten*
Scharfschützengewehr	8	Direktional	Nur eine direkt getroffene Einheit erhält Schaden
Maschinenpistole	10	Direktional	
Explosiv	32	Zirkulär	
Panzerbrechend	32	Direktional	Eine direkt getroffene Einheit erhält doppelten Schaden
Flammenwerfer	40	Direktional	
Mine	64	Direktional	
FLAK-Feuer	75	Direktional	Nur Flugzeuge erhalten Schaden

NOTIZEN

Lizenzvertrag

Mit der Benutzung/Installation der CD Sudden Strike, stimmen Sie folgender Lizenvereinbarung zu:

WICHTIG: BITTE SORGFÄLTIG LESEN! Diese Enduserlizenz ("EULA") ist ein rechtlich bindender Vertrag zwischen Ihnen und CDV Software Entertainment AG für das oben genannte Softwarepodukt, bestehend aus der Computer Software und eventuellen diesbezüglichen Medien, Druck-materialien und elektronischen Betriebsanleitungen (das "Softwareprodukt"). Indem Sie das Software-produkt installieren, kopieren oder sonstwie benutzen, erkennen Sie die Bedingungen dieser EULA uneingeschränkt an. Wenn Sie mit den Bedingungen dieser EULA nicht einverstanden sind, installieren Sie dieses Softwareprodukt nicht, sondern geben sie dieses gegen Erstattung der Lizenzgebühr innerhalb von 30 Tagen an den zurück, von dem Sie es erworben haben.

Produkt Name: **Sudden Strike**

Softwareproduktlizenz

Dieses Softwareprodukt ist urheberrechtlich geschützt (durch nationales Recht und internationale Verträge). Dieses Softwareprodukt ist nicht an Sie verkauft worden, sondern wird lediglich an Sie lizenziert.

1) Lizenzgewährung:

Dieses EULA gewährt Ihnen eine Lizenz mit den folgenden Rechten: Anwendung der gelieferten Software. Dieses Softwareprodukt darf nur von Ihnen benutzt werden. Sie dürfen dieses Softwareprodukt installieren und auf einem einzigen Computer benutzen.

2) Beschreibung weiterer Rechte und Beschränkungen

Beschränkungen hinsichtlich Reverse Engineering, Decompilation und Disassemblierung. Sie dürfen das Softwareprodukt nicht verändern, einem Reverse Engineering unterziehen, dekompilieren, oder disassemblieren. Das Softwareprodukt wird als Ganzes lizenziert. Seine Bestandteile dürfen nicht getrennt werden, um sie auf mehr als einem Computer zu benutzen.

Vermietung: Sie dürfen das Softwareprodukt niemandem vermieten, verleasen oder verleihen.

Softwareübertragung: Sie dürfen sämtliche Ihnen unter dieser EULA zustehenden Rechte vollständig und auf Dauer übertragen, soweit (a) Sie keine Kopien (des ganzen Softwareprodukts oder einzelnen Teilen davon) zurückbehalten, (b) Sie das ganze Softwareprodukt (einschließlich sämtlicher Begleitmaterialien (in Medien- oder Druckform), Upgrades, und der EULA auf Dauer und vollständig auf den Empfänger übertragen.

3) URHEBERRECHTE UND MARKENRECHTE

Das Softwareprodukt (einschließlich sämtlicher Abbildungen, Fotographien, Animationssequenzen, Video-, Audio-, Musik- und Textbestandteile, die in das Softwareprodukt eingearbeitet wurden), sowie sämtliche, mit diesem im Zusammenhang stehenden Marken- und Nutzungsrechte, die begleitenden gedruckten Materialien und sämtliche Kopien des Softwareprodukts sind Eigentum von CDV Software Entertainment AG, Fireglow oder einem mit ihnen verbundenen Unternehmen. Das Softwareprodukt ist urheberrechtlich und markenrechtlich durch nationales Recht sowie durch internationale Vertragsbestimmungen geschützt. Sie müssen das Softwareprodukt im Hinblick auf Archivzwecke wie jedes andere urheberrechtlich geschützte Werk behandeln, und Sie dürfen die das Softwareprodukt begleitenden Druckmaterialien nicht vervielfältigen.

Sie dürfen die Hinweise auf Urheberrechte und Marken nicht von dem Softwareprodukt entfernen, sie modifizieren oder verändern. Dies bezieht sich insbesondere auch auf Hinweise auf der Verpackung und dem(n) Datenträger(n), in Hinweisen, die auf der Webseite erscheinen oder über das Internet zugänglich sind, oder die sonst im Softwareprodukt enthalten sind oder durch dieses geschaffen werden.

4) BESCHRÄNKTE GEWÄHRLEISTUNG

Beschränkte Gewährleistung. CDV Software Entertainment AG gewährleistet, daß (a) das Softwareprodukt für einen Zeitraum von 90 Tagen ab dem auf der Quittung angegebenem Datum im wesentlichen in Übereinstimmung mit den von der CDV Software Entertainment AG mitgelieferten schriftlichen Unterlagen funktioniert.

Rechtsbehelfe des Kunden. Die Haftung von CDV Software Entertainment AG und ihrer Lieferanten sowie Ihre ausschließlichen Gewährleistungsansprüche beschränken sich nach Wahl von CDV Software Entertainment AG auf (a) die Rückzahlung der von Ihnen für das Softwareprodukt entrichteten Lizenzgebühren, soweit solche entrichtet wurden und nicht den empfohlenen Einzelhandelspreis überschreiten, oder (b) Reparatur oder Ersatzlieferung des Bestandteils oder der Bestandteile des Softwareprodukts, für deren Funktionieren CDV Software Entertainment AG hiernach einzustehen hat, soweit das Softwareprodukt mit einer Kopie des von Ihnen erhaltenen Kassenbelegs versehenen an CDV Software Entertainment AG zurückgegeben wird. Diese eingeschränkte Gewährleistung gilt nicht, wenn der Mangel des Softwareprodukts auf einem Unfall oder mißbräuchlicher oder fehlerhafter Benutzung beruht. Für jedes als Ersatz geleistete Softwareprodukt wird die Gewährleistung für einen Zeitraum von 30 Tagen, oder, soweit dies eine längere Gewährleistungsfrist zur Folge hat, für die noch übrige ursprüngliche Gewährleistungsfrist übernommen. CDV Software Entertainment AG erbringt diese Gewährleistungsmaßnahmen sowie Produktserviceleistungen nur dann, wenn nachgewiesen wird, daß das Softwareprodukt auf legalem Wege bezogen worden ist.

Keine darüberhinausgehende Gewährleistung. CDV Software Entertainment AG und seine Lieferanten schließen, soweit dies vom anwendbaren Recht zugelassen wird, jede weitere Gewährleistungshaftung sowie die Haftung für das Eintreten oder Ausbleiben einer ausdrücklich oder stillschweigend vereinbarten Bedingung aus. Hierunter fällt insbesondere die konkludente gesetzliche Gewährleistung für marktgängige Qualität, für die Eignung für einen bestimmten Zweck, für Eigentum, für die Nicht-Verletzung, im Hinblick auf das Softwareprodukt und die Bestimmung, die Serviceleistungen vorsieht, respektive für Versäumnisse im Bereich der Serviceleistungen.

5) HAFTUNGSBEGRENZUNG:

Soweit dies vom anwendbaren Recht zugelassenen wird, haften CDV Software Entertainment AG und ihre Lieferanten nicht für spezielle, auf Zufälligkeit beruhende oder mittelbare Schäden, ebensowenig wie für jegliche Folgeschäden, insbesondere für Schadensersatz für den Ausfall von Geschäftseinnahmen, für die Unterbrechung des Geschäftsbetriebs, für den Verlust von geschäftlichen Informationen oder sonstige Vermögensschäden, die aus der Benutzung oder aus der Unmöglichkeit der Benutzung des Softwareprodukts oder aus der Gewährung oder unterlassenen Gewährung von Serviceleistungen entstehen. Dies gilt selbst dann, wenn CDV Software Entertainment AG auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen wurde. In jedem Fall wird CDV Software Entertainment AG´s gesamte Haftung nach den Vorschriften dieser EULA begrenzt auf die Summe, die Sie tatsächlich für das Softwareprodukt bezahlt haben. All diese Begrenzungen gelten nicht, wenn CDV Software Entertainment AG den Schaden vorsätzlich herbeigeführt hat.

6) SCHLUSSBESTIMMUNGEN

Sollten Bestimmungen dieses Vertrages ganz oder teilweise nicht rechtswirksam und/oder nicht durchführbar sein und/oder ihre

Rechtswirksamkeit und/oder Durchführbarkeit später verlieren, soll hierdurch die Gültigkeit der übrigen Bestimmungen des Vertrages nicht berührt werden. Das Gleiche gilt, soweit sich herausstellen sollte, daß der Vertrag eine Regelungslücke enthält. Anstelle der unwirksamen und/oder undurchführbaren Bestimmungen oder zur Ausfüllung der Lücke soll eine angemessene Regelung gelten, die, soweit rechtlich möglich, der beabsichtigten Regelung am nächsten kommt.

FIREGLOW

EXECUTIVE PRODUCER
VICTOR VINOKUROV

PROJECT LEADER
VICTOR STRELTSOV

LEAD ARTIST
DMITRY "PLASTILIN" JEMPALA

PROGRAMMERS
OLEG SEMENOV
VICTOR "BUKTOP" BARGACHEV
VICTOR STRELTSOV
VLADIMIR "DR. BUG" MEDEIKO

3D ARTISTS
ALEXEY „LOSIDZE" KRIVOROTKO
ALEXEY "MALENKI" BYKOV
DMITRY "PLASTILIN" JEMPALA
YURI ELSHIN

2D ARTISTS
DMITRY "PLASTILIN" JEMPALA
GLEB "GLEBSON" KUZNETSOV
ROMAN "POPAN" BARINOV

MISSIONS
VICTOR VINOKUROV
OSTAP DRAGOMOSCHENKO

SOUND AND MUSIC
IGOR "POCOMAXA" RZHEFFKIN

CDV SOFTWARE

PRODUCER
MARTIN LÖHLEIN

LEAD TESTER
THOMAS KRÖLL

ADDITIONAL MISSIONS
HANDY GAMES
DIRK STÖVESANDT

MANUAL
THOMAS KRÖLL
CHRISTIAAN LIEDORP
THOMAS LIEDORP

Uses Bink Video.
Copyright (C) 1997-2000
by RAD Game Tools, INC.